게임명인이 선택한 신세대 게임 전문지

신세대 게임챔프

더 슈퍼패미컴
비프 메가드라이브
기사특약

'93 4

값 4,000원

스페셜기획/ 패밀리 게임기 총집합

기획정보/ 1.드래곤볼Z CF 제작 테크닉 공개
2.메가 CD발매로 한국도 CD게임시대 개막
3.슈퍼패미컴용 CD게임기 최신 정보

특별취재/ 일본 유학정보②
휴먼 크리에이티브 게임스쿨

특보/ [1] SFC용 드래곤볼 Z 2 필살기 대공개
[2] 성검전설 2 최신 정보, 긴급 입수!
[3] 브레스 오브 화이어 —용의 전설—

긴급속보/
[1] 삼성, 아랑 전설 메가드라이브판 국내 발매결정!
[2] 아케이드용 드래곤 볼Z 등장속보!

현장취재/ ●일본 AOU '93어뮤즈먼트 쇼를 가다 ●기종별 베스트신작/메탈맥스2, ●돗지탄평2, ●화이널 화이트 CD ●골든 액스 3, ●도라에몽, ●드래곤 퀘스트 I, II, ●캡틴쯔바사 4

이것이 알고 싶다/ 한바탕 소동으로 끝난 광과민성 발작!

특별부록

[1] 란마 1/2 초대형 브로마이드
나디아/반지의 지배자2/F-15 스트라이크 이글 3/유럽 전선 등
로맨싱 사가/돗지탄평/캡틴쯔바사2/포퓰러스2/램파트/미지 바다의
[2] 게임명인이 추천한 「베스트 게임 완전공략집」

「아랑전설」 메가드라이브판 국내 발매 결정!!

게임의 마술을 CD로건다.
삼성 CD 알라딘보이 —

디지탈 화면, 디지탈 사운드— 마침내 CD게임기가 왔다.

드디어 CD게임의 세계가 열렸다.
삼성 CD알라딘 보이
상상을 뛰어넘는 생생한 화면—
지금까지와는 전혀 다른 CD사운드—
엄청난 용량에 의한 엄청난 속도감—
마침내 게임의 마술을 CD로 건다.
삼성 CD알라딘 보이

이것이 CD알라딘보이

- 대용량 게임 가능
- 처리속도 2배의 고속 CPU
- 게임기 최초의 프론트 로딩방식
- 0.8초에 불과한 게임 스타트
- 초고속의 화면확대, 축소, 회전
- 고급 오디오와 같은 생생한 원음

CD플레이어로, 가라오케로

16비트 수퍼 알라딘보이에 연결하기만 하면 음악을 들을 땐 CD플레이어로도, 노래를 부를 땐 CD 가라오케로도 즐기실 수 있습니다.

삼성게임기——

CD·알라딘보이

신제품

●CD 알라딘 보이는 16비트 수퍼 알라딘 보이와 접속해야 작동이 가능합니다.

권장소비자 가격 ₩398,000

알라딘보이 영업부 : 서울시 강남구 논현동 203번지 거평빌딩 B동 TEL : 513-1672~4

알라딘보이 총판점

■서 울 ●(주)하이콤 : 795-5765
●(주)씨에코 : 715-3131
●호키포키 : 715-5828
●게임랜드 : 712-3682

■서 울 ●슈퍼게임 : 716-1936
●게임라인 : 713-7033

■부 산 ●(주)광복 : 245-0136
●홍게임프라자 : 645-2158

■대 구 ●(주)게임유통 : 754-8051
●대구게임랜드 : 421-5234

■대 전 ●대청상사 : 252-1309

■마 산 ●컴퓨터테크 : 97-9881

■광 주 ●광주콤 : 228-6652

■제 주 ●게임토피아 : 58-0815

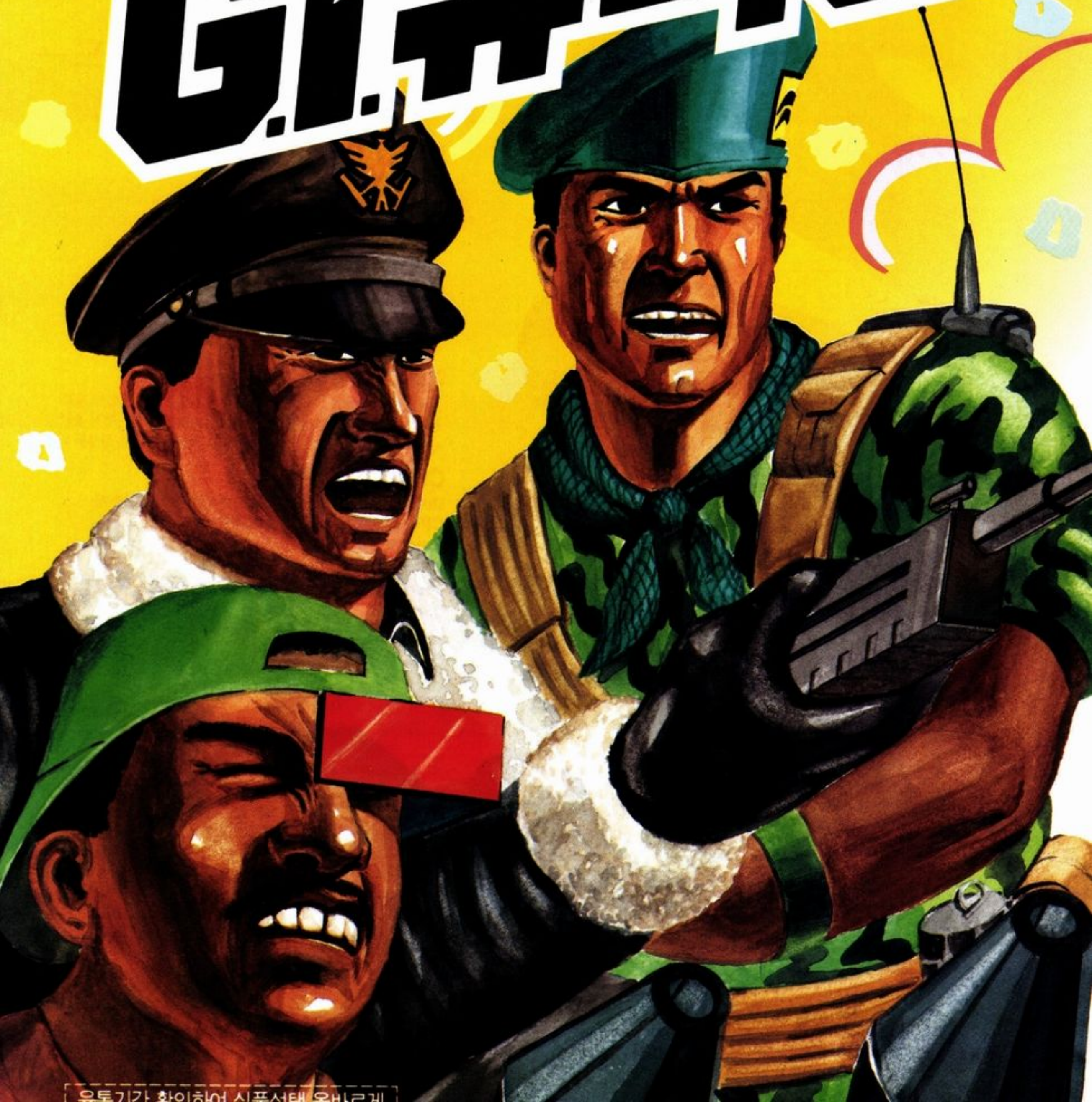
기술의 힘으로 세계와 겨루는——

삼성전자

오리온

마이민트 껌

G.I.유격대

유통기간 확인하여 식품선택 올바르게

와, 세상에 이런껌이 다 있네!

껌, 캔디, 게임을 한꺼번에 즐기는 – 마이민트껌.

깜찍하게 생긴 예쁜포장지를 살짝 열면
코끝을 자극하는 상큼한 과일향에,
송알송알 박혀있는 달콤한 캔디
세상에 이런 껌도 있구나…
그리고 입안에 넣는 순간 –
껌과 캔디가 벌이는 환상의 조화,

**껌을 드시면서 33 장의 G·I유격대카드로
재미있고 다양한 게임을 즐겨보세요.**

마이민트껌에는 ——
달콤한 캔디가 들어있어
씹는 재미와
독특한 맛을 더해줍니다.

마이민트
G.I.유격대
그레이프 후르츠
200원

최고의 패밀리게임기 출현!!

왜 최고인가? 5가지 이상의 이유

1. 국내게임기 문화를 선도하는 게임전문회사가 개발하였습니다.

● 게임S/W 및 H/W를 수출하는 다우정보시스템의 기술력과 신뢰성이 제품의 성능을 보장합니다.

2. EMI (전자파장해검정) 획득으로 완벽한 품질검증을 받았습니다.

● 국내 유통되고 있는 대다수 패밀리 게임기가 EMI 검증을 받지않은 부적격 제품입니다.

3. 게임기의 생명은 깨끗한 사운드와 선명한 화면, 견고한 내구성 입니다.

● 소비자와 유통업체의 의견을 수렴하여 기존 패밀리 게임기의 모든 문제점을 보완하였습니다.

4. "A"급 부품과 최고의 옵션장치만을 채택하였습니다.

● 불량부품 및 저가의 옵션장치를 사용하지 않고 품질인증된 A급부품, 어뎁터 및 독자R/F 모듈을 적용하였습니다.

5. 그외에도…

● CAD 시스템으로 설계된 내부 구조및 디자인을 직접보시고 확인 하십시요.

■ 조이스틱

● 슈퍼컴보이/수퍼알라딘보이용

● 재믹스 ● 겜보이(알라딘보이)
● 패밀리용

■ 게임링크

● 가정용오디오, 게임기 접속공유기

■ 악세사리

● 조이패드 ● AV, 확장케이블

■ 기타 : 안 양 만 물 : (0343)82-3807
고성 게임랜드 : (0556)74-6873

■ 마이컴프라자 직영 유통점
● 서울 : 701-0956~7

서면점 : 819-1655~6
대신점 : 241-4950

게임엔진은 좋은 자재와 첨단기술, 그리고 코스모테크의 정성으로 만들어 집니다.

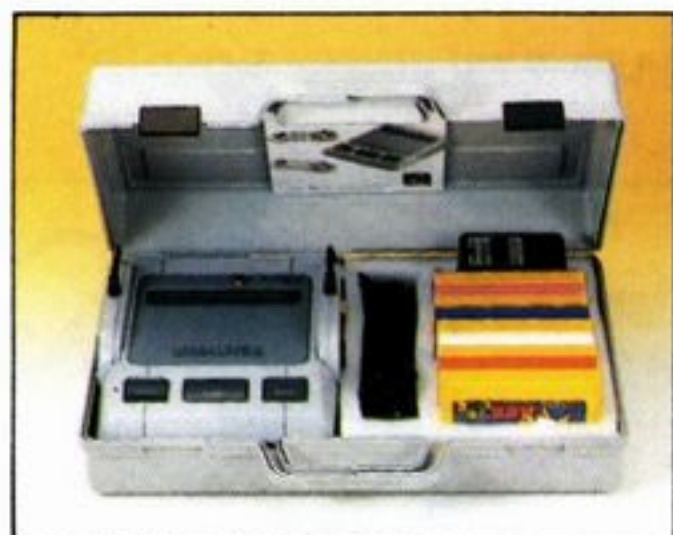
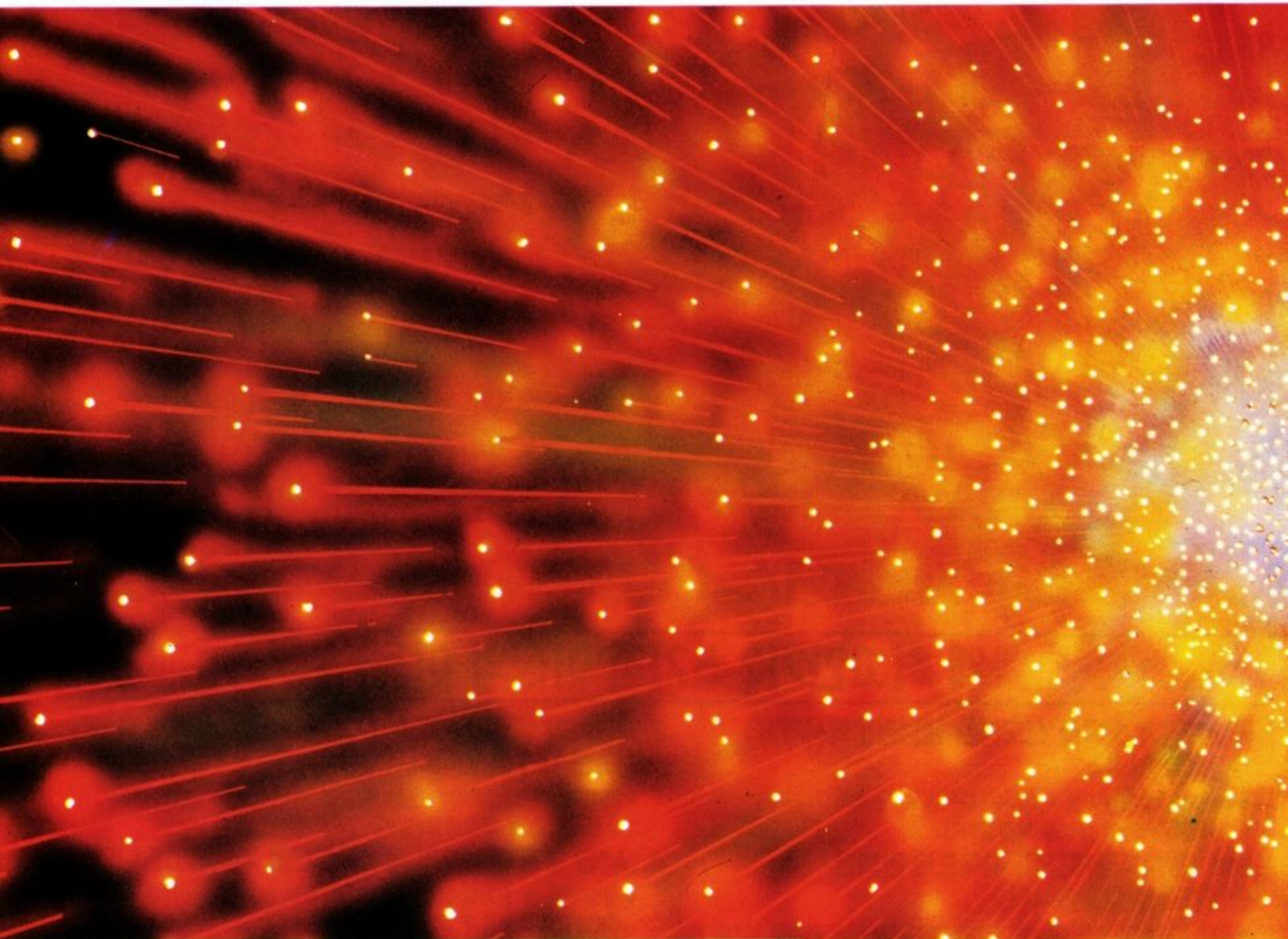
인기상품

100% 품질보증

난 알아요 게임엔진만 있으면 게임박사가 되는것을…!

고급가방

*휴대가 편하고 정리와 보관이 간편해요.

Game Engine

●게임엔진(케이스 포함)
권장소비자 가격 : ₩68,000

●케이스 별매
권장소비자 가격 : ₩8,500

★★★★★★★★★★★★★★★★★

축 세계시장 진출!

우리 기술로 만든 우리 게임기 '게임엔진'이 우리의 상표를 달고 세계 시장에 진출하게 되었습니다. 좋은 자재와 우수한 기술, 그리고 (주) 코스모테크의 정성으로 만들어진 '게임엔진' – 이제 세계인들과 함께 즐기세요.

소비자 보호

□ 본부(용산) : (02) 705－0715～7
□ 서울지역 : 반포 (02) 536－8444
상계 (02) 935－9788
청계 세운 (02) 271－0807

제품문

□ 본사 : (주) 코스모테크 영업부 (02) 705－0715～7
□ 게임엔진 전문 취급점
· 서울 세운상가 : 수인상사 (02) 271－0807, 만물컴퓨터 (02) 237－4534

SAMSUNG

게임라인

도라에몽과 꿈 도적

(동자몽)

세계적인 인기 캐릭터 도라에몽이
펼치는 액션게임!

3월19일발매
4메가
수퍼 알라딘 보이용

《도라에몽 엔딩화 우수작 공모전》

♥ 도라에몽 발매 기념 사은 잔치

1) 접수일자 : 1993년 4월 30일
2) 접수장소 : 게임라인(하단 주소 참조) TEL : 713-7
3) 상품
- 우수작 2명—삼성 슈퍼 알라딘 보이
- 가작 5명—소닉 Ⅱ
- 장려상 10명—환타스틱

4) 당첨자 발표 : 「게임 챔프」 7월호

♥ 도라에몽(동자몽) : 예약 판매 실시

■ 접수 및 문의 : 게임라인 TEL : 713-7033
■ 혜택 : 소비자가 10% 할인

꿈 도적 원더라스에게
도둑맞은 어린이들의 꿈을 되찾아 주기 위해 총
8스테이지에서 도라에몽이 대활약을 펼친다.

■ 서울시 용산구 한강로3가 나진상가 12동 나열 125 호
TEL : 713-7033(代) FAX : 703-3463

현대 슈퍼컴보이
현대전자
총판점

호키포키

METAL MAX 2
메탈 맥스2

슈퍼컴보이용
8메가+64K램

발매일자
93년 3월 5일 동시발매

오리지널성 스토리! 롤플레잉에 혁신적인 전차 시스템!
모든 것이 새로운 초강력 롤플레잉 게임!!
「메탈 맥스 2」가 호키포키를 통해 국내 동시 발매

「매탈맥스」는 강자가 지배하는 세계

때는 가까운 미래, 인류가 쌓아 놓은 문명은 붕괴되어 황폐한 세계로 변화되었다.
도시는 완전히 마비되고 도시 밖에는 몬스터들이 엄습해 오는데…
국가는 존재하지 않고, 힘있는 자가 지배하는 아우트 월드
이것이 「메탈 맥스」의 세계이다.

기대의 화제작이
호키포키를 통해
계속해서 등장!!

Pop'n 트윈비

발매일 : 3월 26일 동시발매
제작사 : KONAMI의 슈팅게
용량 : 8M 슈퍼컴보이용

신반포점 536 7649 | 잠원점 536 9179 | 명일점 481 5701 | 청담점 547 1737 | 신림점 852 0854 | 부산점 (051)254 8770 | 전주점 (0652)253 4649 | 울산점 (0522)66 1889 | 광명점 892

기술의 힘으로 세계와 겨루는 —

삼성전자

CD·알라딘보이

성검전설 3×3 아이즈

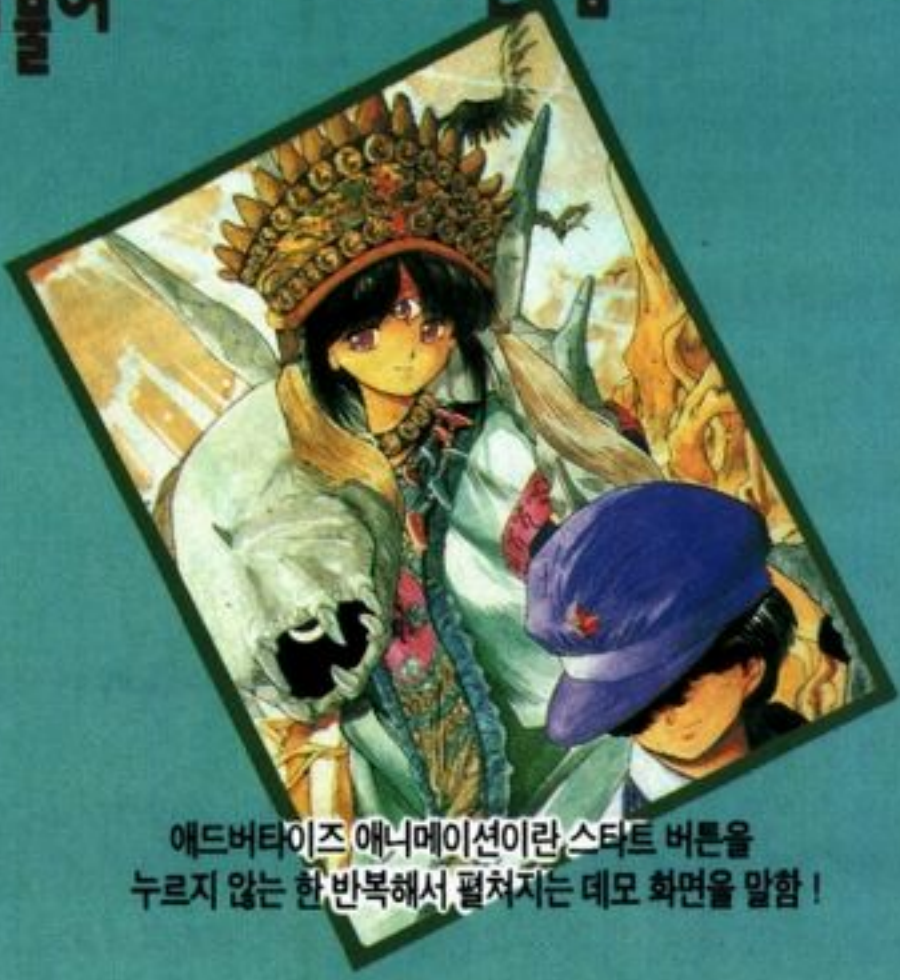
호키포키

총판점

CD-알라딘보이 발매와 더불어 국내 최대의 화제작!!

애드버타이즈 애니메이션 탑재!!

전투 시스템에서 펼쳐지는 사이드 뷰 애니메이션 배틀!!

두 사람의 목적은 단 하나, 인간이 되는것…

애드버타이즈 애니메이션이란 스타트 버튼을 누르지 않는 한 반복해서 펼쳐지는 데모 화면을 말함!

기존 롤플레잉 게임의 정적 전투 방식과는 달리 주인공 한 사람당 300매 이상의 원화에 의해 펼쳐지는 애니메이션 대전!

주인공 파이

애니메이션 원작을 한 차원 뛰어넘는 새로운 기획!!

메가 CD 발매 이래 일본 NO.1의 초 기대작!!

인간이 되기위해서 모험을 나서는데…

게임성을 최대한 살린 자유도 높은 게임 진행! 게임 시작과 종료에 따른 2개의 애니메이션 처리와 함께 메인 시나리오와 멀티 시나리오가 원작의 흥미를 초월!

지난해 '세가 위성월드'에서 최대의 화제를 모았던 작품으로 일본의 각 메가드라이브 전문지에서 기대 신작 1위를 차지하고 있는 화제작!

〈CD 알라딘보이용〉

구분	발매일	작품명	제작사	용량	장르
1993년	4월 하순	성마전설 3X3아이즈	세가	CD-ROM	롤플레잉
독점	4월 23일	스위치	세가	CD-ROM	어드벤처
발매작	4월 예정	란마 $\frac{1}{2}$ 백란애가	메사이야	CD-ROM	어드벤처

● 자매점 : 돌핀게임 719-8698
● 자매점 : 게임시티 702-5087

■ 호키포키 본사 : 716-8808/9
■ 호키포키 용산직영점 선인상가 21동 TEL : 704-9698

논산점 : (0461)735 7470
대구 지산점 : (053)768 1888
인천 부평점 : (032)542 3084
(0652)76-0513
목포점 : (0631)77-3740
의정부점 : (0351)875 6290
부산 신암점 : (051)85 7815
대구미래점 : 053-656-2477

편집자로부터

「광과민성 발작」과 아이들의 「놀이 문화」

게임지를 제작하고 있는 책임자로서 저는 우리 부모님들에게 이런 소동이 발생하게된 근본 원인에 대해 몇가지만 이야기하고 싶습니다.

첫째는 아이들의 「놀이 문화」가 변화하고 있고 변화했다는 사실을 우리 어른들이 인식하지 못하고 있는 상태에서 전자오락이 나쁜 것이라는 막연한 추측만을 가지고 사실도 확인해보지 않은채 매스컴이 일방향으로 몰아간데 「광과민성 발작 사건」 오보가 발생했다고 봅니다.

요즘 아이들의 「놀이 문화」를 가만히 살펴보면 「만화, 비디오, 게임」이 세가지가 큰 주류를 이루고 있음을 알수 있습니다. 특히 게임은 요즘 아이들 놀이의 4—50%를 차지할 정도로 비중이 큽니다. 우리 어릴때 구슬치기, 딱지치기 하던 「놀이 문화」와는 또다른 양상이지요.

그런데 이런 현상이 우리나라에만 국한된 것이 아니라 전세계적이라는 점에 관심을 둘 필요가 있습니다. 게임이란 것이 전세계 아이들 관심사의 많은 부분을 차지하게끔된 것이지요.

신세대, 신인류라 일컷는 요즘 세대 아이들의 추세에 비해 우리나라 기성세대들은 아직 「게임이란 나쁜 것」이란 인식을 가지고 있습니다. 따라서 "게임을 하게해서는 아이들에게 나쁘다. 못하게 해야겠다"고 막게되지요. 그러나 그애들이 못하게 한다고 안하는 것이 아닙니다. 방과후 오락실이란 곳에 가게되지요. 그곳에서 아이들은 많은 동전과 시간을 소비하게 됩니다.

그렇게되면 부모님들은 오히려 더 안심을 할 수 없게 되지요.

적어도 요즘 아이들을 키우는 부모라면 '무조건 못하게 해서'나 '하지마라'가 아닌,좀더 애정과 관심을 가지고 그들이 왜 전자오락을 하는지, 그것이 왜 요즘 우리나라만이 아닌 전세계 아이들의 흥미를 끌게되는지를 파악하고 좀 더 발전적인 방향으로 문제를 해결하려고 해야 합니다.

애정을 가지고 유심히 관찰해보면 애들이 즐기는 게임 소프트웨어란 것에는 부모세대에 감동을 주었던 역사 소설 삼국지도 있고, 모험심을 자극했던 톰소여의 모험과 15소년 표류기와 같은 모험게임들, 교육적인 게임 소프트웨어 등 긍정적인 게임이 더 많다는 것을 알게될 겁니다.

부모님들은 무조건 전자오락을 못하게할 것이 아니라 그런 좋은 게임 소프트웨어들을 추천해주고 가끔 같이 놀아주는 애정이 더 필요하다고 봅니다.

그런데 이번 사태는 그런 바람직한 방향으로 전개되지 못했습니다. 크리스마스, 생일선물, 아이들이 졸라서 등등의 이유로 4—5집 건너 1대씩 200여 만대의 전자오락기가 보급된 상황에서 외신을 타고 전해진 닌텐도 게임을 가지고 놀다가 간질 발작을 일으켰다는 1단 짜리기사는 매스컴 종사자들도 무심코 보도했지만 그렇게 크게 일반인의 관심을 끌게 될지는 몰랐을 겁니다.

잘아시다시피 우리나라는 교육열이 높아, 가정용 전자오락기를 가지고 놀며 자라지 못한 기성세대에게는 전자오락은 아이들의 공부 시간을 빼았는 나쁜것이라는 생각을 문득 문득하게되고 또 현 아이들 세대에 비하면 상당히 기성세대에 속한 매스컴 종사자들이 가끔,극히 일부인 좀 과다하게 폭력적이거나 일본냄새 짙은 게임소프트웨어의 한단면만을 크게 부각, 「텔레비전을 끄세요」, 「전자오락기를 부셔버리세요」라는 자극적인 제목을 사용하여 뉴스거리를 만들어 보도합니다.

그러나 이제는 그런 고전적인 지도방식에서 탈피, 전세계 아이들의 놀이문화가 변화하고 있다면 또 그 한종류가 게임이란 것이라면 부모님들은 애정을 가지고 자녀들을 십분 이해, 좋은 게임소프트웨어를 추천 해주려고 노력하는 지혜가 필요한 때라고 생각됩니다.

조 신
본지 편집장

게임챔프는 일본 소프트뱅크사의 격주간지 「더 슈퍼패미컴」, 「비프 메가드라이브」와 기사특약을 맺고 있으므로 본지와 제휴지의 내용 및 사진을 허락없이 무단 전재 및 사용할 수 없습니다.

신세대 게임챔프

1993. 4월호

목 차

게임챔프는 게임산업 발전을 위해 출연료도 안받고 게임산업의 중요성을 홍보하고 있습니다.
— 지난 2월 13일 SBS-TV 「출발! 서울 새아침」의 한장면 중에서 —

스페셜 기획 **패밀리 전국시대** ---------- 76

기획정보
1 「드래곤볼Z CF(광고)」제작 현장 공개 ---------- 57
2 메가 CD발매로 한국 CD게임시대 열렸다 ---------- 86
「슈퍼패미컴용 CD게임기」최신정보 ---------- 120

추적 **이것이 알고싶다 한바탕 소동으로 끝난 광과민성 발작** ---------- 81

긴급속보
1 삼성, 「아랑전설」 수퍼알라딘보이판 국내 발매결정! 긴급입수 전격공개!! ---- 58
2 「드래곤 볼 Z」아케이드용으로 등장! ---- 90

현장취재 **일본 AOU '93 어뮤즈먼트 엑스포쇼를 가다 "106메가의 아랑전설2 전시장 진동"** ---------- 84

특별 취재 **일본 유학정보② 휴먼 크리에이티브 게임스쿨** --- 124

특보
1 「드래곤 볼 Z 2」 필살기 대공개!! ------- 52
2 「성검전설 2」 최신 정보, 긴급 입수! ---- 92
3 「브레스 오브 화이어」—용의 전설— --- 96

CD롬 정보국
로드 블러스터 FX ---------- 60
CD특보/화이널 화이트 CD한국 동시 발매! ---- 116

베스트 게임정보

NEW SOFT

메탈 맥스 2	64
사신 드라크소스	68
게게게 귀태랑	70
플라잉 히어로	72
킥복싱	74

COMING SOON

드래곤퀘스트 1, 2	98
도라에몽	100
오우거 배틀	102
돗지탄평 2	105
캡틴쯔바사 4	106
팝 앤 트윈비	107
PC 원인 3	110
타크 엔지	112
골든 액스 3	114
열혈축구 리그 4	115
로케트 나이트어드벤처	119

챔프정보국 ---------- 38
히트게임챠트 ---------- 44
명인의 게임평가 ---------- 48
챔프 캘린더 ---------- 88
전문점탐방/UFO를 찾아라 - 135
챔프 게임교실 ---------- 144
금단의 비법 ---------- 148
이달의 베스트캐릭터 ---------- 156
신작발매정보 ---------- 158

독자코너/읽을 거리

베스트 페이스 ---------- 123
챔프 신문고 ---------- 127
명작에세이/SD건담의 세계로 128
틴틴 스튜디오 ---------- 132
하비 스페이스 ---------- 134
챔프 클럽 ---------- 136
보너스 환상특급 ---------- 140
틴틴 갤러리 ---------- 142
챔프 마당 ---------- 146
명예기자 발언대 ---------- 147
버그를 잡아라 ---------- 152
겜훈장 ---------- 154
게임 일본어강좌 ---------- 157

Hicom

토탈게임

Total★Game®
Hi-Com

토탈게임 회원가입 안내
■가까운 체인점에서 등록해 주십시오.
■회원에 한하여 모든 제품 구입시 5% 할인과 롬팩 교환시 20%할인의 혜택을 드립니다.

"꿈과도 같은
게임의 세계와
게임에 관련된 모든 것들이
모여 있습니다"

「소닉 Ⅱ」

■토탈게임 News

1. 통신판매개시(신속, 정확)
2. 게임기 전기종 롬팩교환실시
3. 최신종 롬팩 다량입하 판매실시

■3월의 토탈 이벤트

신종 동시 발매!!

수퍼알라딘보이	슈퍼컴보이
돌핀(3월 15일)	화이널 화이터 Ⅱ(5월 상순)
아랑전설(4월 예정)	데드댄스(3월 하순)
스프레타하우스파트 Ⅲ(3월 19일)	메탈맥스 Ⅱ(3월 예정)
더 킥복싱(1월 29일)	알버트 오딧세이(3월 상순)
베어너클 Ⅱ(1월 14일)	스타폭스(2월 21일)

알라딘보이	훼미리
미키 마우스 마법의 크리스탈(3월 26일)	돗지탄평 Ⅱ(3월 예정)
뿌요 뿌요(3월 19일)	SD건담 V(2~3월 예정)
윈블던(2월 26일)	울트라맨 구락부(2~3월 예정)

인기팩 특가판매!!

슈퍼컴보이	알라딘보이
기기괴계	소닉 Ⅱ
드래곤 퀘스트 V	타즈메니아
화이널 환타지 V	대마계촌
스트리트 화이터 Ⅱ	톰과 제리
아랑전설	닌자외전
캡틴 날개 Ⅲ	비룡
란마 ½ Ⅱ	골든엑스
러싱비트의 란	수퍼모나코 GPⅡ
반경외전	환타지스타
엘파리아	섀도우댄서

토탈게임 전국체인점

■상계점 (주공 APT9단지 종합상가 1001호) 노원역, 한양스토아, 한미은행 — TEL : 939-3195

■반포점 우성APT, 반포쇼핑타운, 반포대교, 호남선 경부선 고속버스터미널 — TEL : 533-1733

■신림점 시내방면, 신림사거리, 구로동, 봉천동, 서울대 — TEL : 888-3960

■대치점 그랑프리 백화점, 토탈게임 청실상가1F, 은마APT, 숙명여고, 그랜드 백화점 — TEL : 555-5415

■명일점 성덕여상, 주택은행, 암사동, 한일은행, 구천연길, 서울 종합종점(568차 33) — TEL : 488-8604

■사당점 쌍방울, 동신고등학교, 경문고등학교, 반포 — TEL : 595-9347

■주월점 부영APT, 하남주공APT, 금호APT, 나주·목포 — TEL : (062)672-2408

■구리점 교문사거리, 망우리, 시청, 퇴계원 — TEL : (0346)553-6701

■안양점 안양역 지하상가 입구, 지하계단, 크레파스, 1번가, 지하도, 신광사, 본백화점, 삼원극장 — TEL : (0343)45-6634

■양산점 축협, 등기소, 양산성단, 북구시장, 제일상호, 태백약국, 프로스펙스 — TEL : (0523)337-0830

■천안점 대전, 시청, 백석동, 스몰씨티극장, 천안IC, 쓰리랑1층 아리리오 OA플라자 토탈게임 — TEL : (0417)63-8508

■여천점 흥국체육관, 여천약국, 거북공원 — TEL : (0662)43-6683

■진주점 동진국교, 하대우체국 — TEL : (0591)759-3446

■대구점 화성 APT, 보성맨션, 청구 우방APT, 한리APT, 우체국 — TEL : (0417)63-8508

■부평 토탈점 작전국교, 작전동 사거리, 부평 TOL-G, 경인고속도로 — TEL : (032)546-8446

■부산 토탈점 토곡 주공APT, 수영로타리, 주차장, 부흥주유소, 과학고등학교 — TEL : (051)868-4805

■임동점 전남중고, 광주임동토탈, 일신방직, 전남방직, 유동 — TEL : (062)529-1473

■분당 토탈 청구APT, 코오롱APT, 금강APT(이매촌), 한신APT, 서울, 시범단지 — TEL : 703-0189

■평리점 서대구 공단, 북부정류장, 2차 진달래 APT, 평리성당, 주택은행, 중평시장 — TEL : (053)563-3846

■여수점 로타리, 여수시청, 종로학원, 주공 APT단지, 금호APT — TEL : (0662)653-3009

■포천점 읍사무소, 포천국교, 단위농협, 포천사거리, 터미널 — TEL : (0357)535-1771

■광주점 신학대학, 동합병원, 광주은행, 종합터미널 — TEL : (062)371-6946

■여수 국동점 국동노인대학, 국동APT, 초원약국, 신월동, 광주은행 — TEL : (0662)43-6683

■제주점 서귀포경찰서, 1호광장, 제주은행, 중소기업은행, 서귀포 농협 — TEL : (064)33-4436

체인점 상담 문의 707-2793

게임기의 모든것
Total★Game
(주) 하이콤

pOst 게임전문양판점

게임박사들도 즐겨 찾는곳! 포스트

게임전문 양판점 pOst 용산점 704-157

■ 3월의 POST 이벤트

신종 동시 발매!!

수퍼알라딘보이	슈퍼컴보이
돌핀(3월 15일)	화이널 화이터 II(5월 상순)
아랑전설(4월 예정)	데드댄스(3월 하순)
스프레타하우스 파트 III(3월 19일)	메탈맥스 II(3월 예정)
골든 액스 III(3월 26일)	알버트 오딧세이(3월 상순)
수퍼시노비 II(3월 예정)	스타폭스(2월 21일)
알라딘보이	**훼미리**
미키마우스 마법의 크리스탈(3월 26일)	돗지탄평 II(3월 예정)
뿌요 뿌요(3월 19일)	SD건담 V(2~3월 예정)
윈블던(2월 26일)	울트라맨 구락부(2~3월)

인기팩 특가판매!!

슈퍼컴보이	슈퍼컴보이	알라딘보이
더킥복싱	기기괴계	소닉 II
베어너클 II	화이날환타지 V	닌자외전
소닉 II	러싱비트의 란	타즈메니아
TMNT	란마 ½ II	미키마우스

■ CD-소닉 더 헤지혹

■ CD-화이널 화이터

Post의 자랑 6가지

1. 풍부한 경험, 친절상담 : 게임을 처음하시는 분도 쉽게 게임과 친숙해 질 수 있도록 경험이 풍부한 직원들이 친절하게 상담해 드립니다.
2. 정찰제 : 신용과 믿음을 바탕으로 완벽한 정찰제를 실시합니다.
3. 교통편리 : 손쉽게 이용할수 있도록 교통편이 편리한 위치에 있습니다.
4. 최상의 상품 : 엄선된 정품만을 취급하므로 안심하고 살 수 있습니다.
5. 가장싸게 : 유통마진을 최소화하여 가장싸게 공급합니다.
6. 완벽한 A/S : 완벽하고 신속한 A/S체재를 갖추고 철저한 사후관리를 해드립니다.

포스트 용산 1호점
TEL : 706-1398

포스트 용산 2호점
TEL : 715-3393

게임전문 양판점 pOst (주) 하이콤
통신판매전용 707-1352

— 통신판매전문 —

MOMO

■ "모모"의 취급품목

전 게임기 및 롬팩 취급(가격 List 우편발송)

■ 모모 통신

TEL : 704-1573(통신판매 전용) 706-1398
주소 : 서울시 용산구 한강로 3가 용산 관광터미널 3층 1호
(접수 시간 09 : 00~20 : 00)

발송비 본사 부담

■ 구좌번호(예금주 : 모모)
국민은행 : 095-01-0148-165
외환은행 : 081-13-07301-3
제일은행 : 180-10-028870
상업은행 : 175-05-021596
농 협 : 057-01-246104

통신판매전문점 MOMO (주) 하이콤

고객 여러분에게 드리는
모모의 빅이벤트

행운을 잡아라!!!!

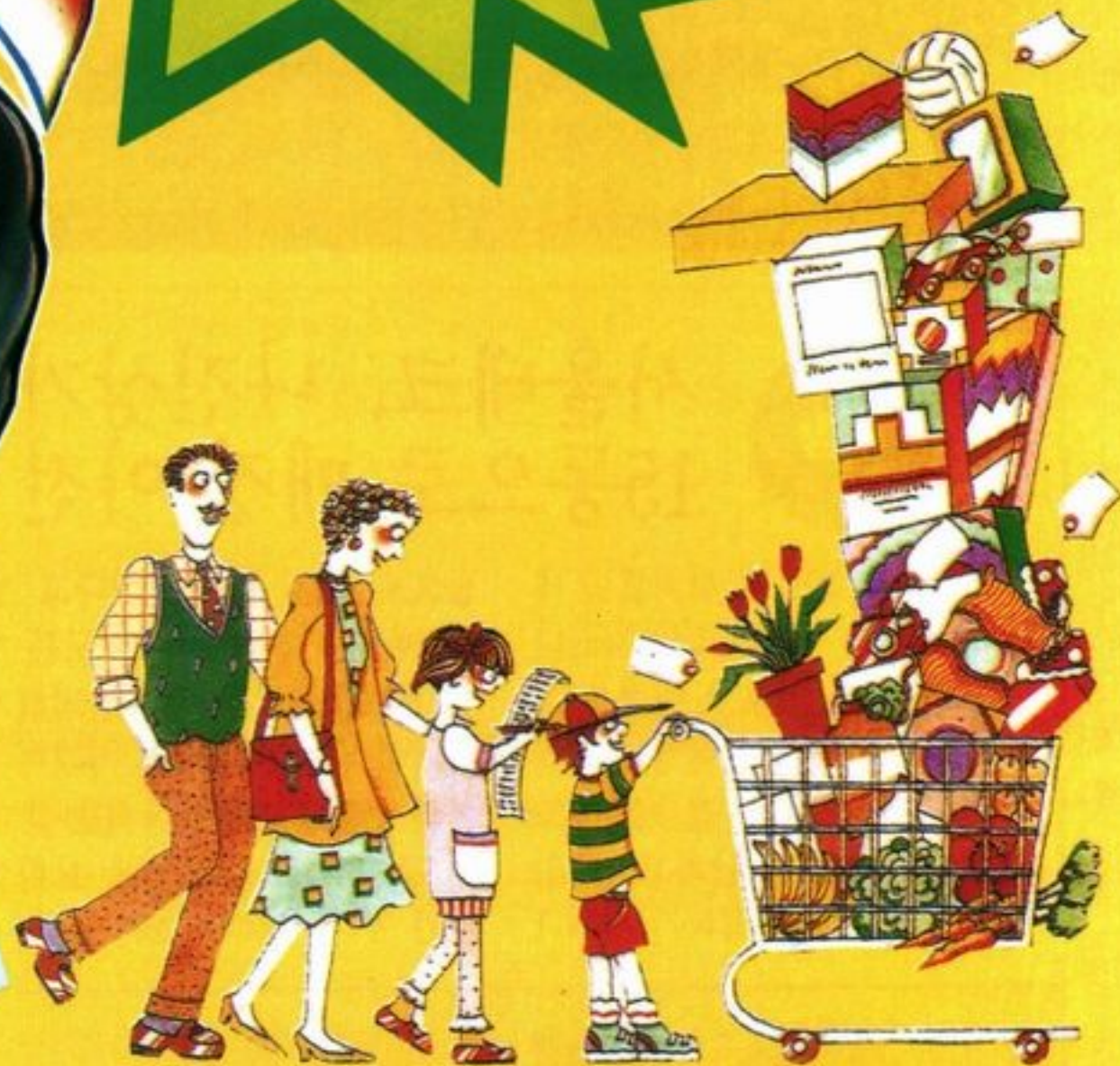
■ 응모 방법 : 이달 게재된 토탈게임과 포스트의 잡지광고 내용중 쟝르가 액션인 게임팩은 몇개 입니까?

♥ 응모권에 그달을 적어 엽서에 붙여보내주십시요.

■ 보내실곳 서울·용산구 한남동 665-4 하이콤 기획실 담당자 앞.

10명을 추첨하여 "모모"의 50% 할인 쿠폰을 보내드립니다.

응모권

해답			
이름		생년월일	
주소		TEL :	
이달의 광고 중 희망게임팩은 ?			
가지고 있는 게임기명은 ?			

챔프정보국

매장 게임왕자, 관광버스 터미널에 매장 오픈

최근 용산 관광버스터미널 2층 11호에 게임 전품목을 취급하는 도, 소매 게임 전문매장 게임왕자가 개장됐다. 개업 기념으로 구매자들을 위해 고급 쌍안경을 선사하며, 찾아오는 모든 게임 매니아에게는 목걸이용 볼펜을 준다. 이 매장은 기존 회원제도에서 탈피, 보다 실직적인 회원제도의 운영과 서비스에 만전을 기하고자 한다.
〈문의처 : 706-9097〉

학원 국내 최초 게임 학원 탄생

최근 금성 소프트사에서 게임개발 전문인 육성을 위해 게임학원을 설립, 3월 8일 개강을 맞이하게 됐다. 이 학원의 강사진은 다수의 게임 소프트웨어를 개발한 소프트액션 팀으로 구성됐다. 수강생 선발 기준은 고졸학력이상으로 적성검사와 면담, 영어 어학테스트 등을 거치며, 컴퓨터를 어느정도 능숙하게 사용해야 한다. 교육과정은 기본과정 6개월 혹은 전문과정 6개월에 걸쳐 이루어지는데, 이 기간동안 게임에 대한 그래픽, 뮤직, 프로그래밍 등을 집중적으로 교육받게 된다. 학원 졸업생에 대한 취업은 금성사와 소프트액션팀 뿐만아니라 이와 관련된 사회여러분야에 골고루 기회가 주어진다. 매월 수강료는 기본과정 250,000원/전문과정 300,000원.

매장 서울테크, 나진상가 15동으로 매장 이전

나진상가 19동에 위치했던 게임 전문매장 서울테크가 최근 나진상가 15동 121호로 매장을 옮겼다. 그동안 3층에 매장이 위치한 관계로 불편함을 감수했던 고객들의 성원에 보답하고, 게임 매니아들과 쉽게 접하기 위해 1층으로 매장을 이전했다고 한다. 한편 이전을 계기로 모든 게임 관련물품의 A/S를 완벽하게 처리한다는 것과 게임 매니아를 위한 교환제도에 있어서도 전 기종 동일하게 3,000원에 교환할 수가 있다. 〈문의처 : 702-4934〉

행사 호텔신라, 알라딘보이 경진대회 개최

지난달 21일 호텔신라 영빈관내 토파즈룸에서 알라딘보이 경진대회가 개최됐다. 삼성전자 게임기 사업팀의 협조를 얻어, 호텔신라에서 주최한 이 대회는 삼성전자 알라딘보이 회원, 호텔신라 사원 가족, 자녀 및 호텔신라 패키지 고객 자녀 등 300여명이 참석했다. 수퍼알라딘보이 게임 「바람돌이 소닉 2」가 경진대회의 소프트로 선정됐고, 경진대회용 게임기와 전시용 게임기를 아울러 갖춰 참석한 모든 사람이 자연스럽게 게임을 접할 수 있도록 했다. 오전 11시부터 3시까지 4시간 동안 열린 이날 경진대회는 건전한 놀이문화로서 게임문화의 새로운 모습을 열었다는 점에서 의의가 크다.

매장 팩랜드, 묵동 제 1매장과 통합

용산 관광버스터미널 3층에서 게임 전문매장을 운영해온 팩랜드가 지역 도매 게임매장으로의 전환을 꾀하기 위해 중랑구 묵동의 팩랜드 1호점과 통합을 결정했다. 묵동 매장은 도, 소매 전문매장으로서 지역 게임 게임문화 발전에 많은 기여를 할 것으로 보인다. (문의처 : 704-3273)

모임

한국 가정용 게임기 협회 태동

지난 2월 5일 용산 전자상가내 게임업체 대표들이 한자리에 모여서 한국 가정용 게임기 협회의 발족을 위한 준비모임을 가졌다. 이 모임은 그동안 게임업체를 대변할 수 있는 단합된 조직이 전무한 상태에서 커다란 전기를 마련했다고 볼 수 있고, 그 의의 또한 크다고 하겠다.

모임에서는 협회 임원진의 구성, 나아갈 방향등에 대해 논의가 있었고, 용산 전자상가내 게임시장 활성화 방안에 대해서도 아울러 검토되었다. 이번 모임에는 추진 위원장이 선출되고, 앞으로 일정 기간내에 임원진 구성과 정식 사무실을 갖출 계획이다.

매장

포스트 2호점, 전문 양판점으로 새로운 모색

선인상가 1F에 자리한 게임전문 양판점 포스트 2호점에서 새로운 변화를 모색하고 있어 관심이 집중. 그동안 포스트 2호점은 하이콤의 게임관련물품을 직접 받아 용산 및 지방의 도매상에게 저렴한 가격으로 공급, 전문양판점으로서의 위상을 세웠다. 그러나 매장에서 도,소매를 함께 했기 때문에 직접 찾아오는 게임 매니아들을 위해 보다 좋은 편의를 제공하지는 못했었다. 이에따라 앞으로 포스트 2호점은 도,소매 사무실을 분리, 현재의 포스트 2호점은 게임전문양판점으로서 다양한 게임관련물품을 중간유통마진없는 가격으로 게임 매니아들을 만나고자 한다. 〈문의처 : 715—3393〉

하드웨어

후지쯔 컴퓨터, CD-ROM 게임기로 게임시장 진출

최근 일본 세계 제 2 위의 굴지의 컴퓨터 정보통신업체 후지쯔에서 CD-ROM 게임기를 발표, 게임시장에 커다란 파장을 일으키고 있다. 이 게임기는 640*480의 높은 해상도를 갖고 기존의 CD음악을 재생할 수 있을 뿐만아니라 퍼스널 컴퓨터에도 연결, 각종 데이타를 주고 받을 수 있다는 특징을 갖고 있다. 또 후지쯔는 올 3월까지 지능교육타입, 교양 스페셜 등 교육용 CD소프트웨어를 내놓는다. 그동안 CD-ROM 게임기를 극비리에 개발해온 후지쯔사는 세계 2위 컴퓨터 전문업체로서 닌텐도사 및 세가사의 가정용 게임기의 세계시장 독주를 막을 가장 강력한 업체로서 급부상하게 됐다. 현재 세계적 추세는 CD-ROM 게임기를 멀티미디어 시대의 차세대 게임기임을 확신하는 분위기로 기존 업체 및 일본 마쓰시타로부터 지원을 받은 미국의 3DO사, 그리고 후지쯔사 4개의 업체가 미래 가장 유망 산업으로 평가하고 세계 게임시장 선정을 위해 치열한 선두쟁탈전을 시작했다.

기업소식

삼성전자

동시발매 게임 소프트웨어 발표

삼성전자 게임기 사업부는 93년 4월까지 일본과 동시발매되는 수퍼알라딘보이용 게임 소프트웨어를 발표했다.〈문의처 : 513-1671〉

게 임 명	발 매 일	용 량	장 르	제작사
도라에몽	93. 3. 19	4M	액 션	세가사
스플레터 하우스Ⅲ	93. 3. 19	16M	액 션	남코사
골든엑스 Ⅲ	93. 3. 26	8M	액 션	세가사
돌 핀	93. 3.하순	8M	액 션	세가사
우주거북선	93. 3.하순	4M	슈 팅	삼성전자
타이니튠 어드벤처	93. 4. 15	8M	액 션	코나미
데져트 스트라이트	93. 4. 23	8M	슈 팅	빅터사
코끼리 구출대작전	93. 4. 29	4M	액 션	빅터사

* 수퍼시노비 2(8M, 액션)→6월 발매 연기
* 닌자외전 (4M, 액션)→발매 미정

게임 소프트웨어 경고문안 수정

지난번 가정용 게임기가 소위 '광 과민성 발작'이라는 해프닝에 휘말린 이후, 삼성전자 게임 소프트웨어 사용설명서의 경고 문안도 바뀌었다.

지난번 경고문안

게임을 즐길 때에는—장시간 게임을 즐기면 눈이 피로할 수도 있습니다. 장시간 사용하실 때에는 매시간 10~20분정도 휴식을 취하도록 합시다.

새로운 경고문안

게임을 할 때는 반드시 아래 사항을 지켜주시고, 보호자께서는 어린이가 게임을 하기 전에 반드시 확인해 주십시요.

● 게임을 할 때는 건강을 위해 매시간마다 적당한 휴식을 반드시 취해주십시요. 또한 아주 피로하거나 수면부족인 경우는 충분히 쉬어서 완전히 회복된 후에 게임을 해주시기 바랍니다.

● 게임을 할 때는 방을 밝게하고 TV(또는 모니터)로부터 가능한한 멀리 떨어져서 게임을 해주십시요.

● 예전에 강한 빛으로 인한 자극이나 TV화면 등을 본 후 일시적으로 몸이 마비되거나 의식을 잃었던 경험이 있는 사람은 게임을 하기 전에 반드시 의사와 상담하여 주십시요. 또한 게임 도중에 이와같은 증상이 나타나거나 몸에 이상이 느껴질 경우에는 즉시 게임을 중단하고 의사와 상담해 주십시요

삼성전자

삼성전자, CD-알라딘보이 (메가CD) 발매 확정!

최근 삼성전자 게임기 사업팀은 수퍼알라딘보이 전용 CD-롬 플레이. 'CD-알라딘보이'를 발매했다. CD-롬이란 기억매체를 사용한 가정용 게임기로 뛰어난 성능을 자랑하는 이 게임기는 대용량의 버퍼램을 탑재, 부드러운 애니메이션과 데이타 양이 많은 게임도 실감있게 구현한다. 또한 고속픽업을 사용하여 액세스 시간을 줄였는데, 게임의 특성에 맞게 빠른 진행이 가능해졌다. CPU(중앙처리장치)도 기존 수퍼알라딘보이의 MC68000을 사용했지만, 수퍼알라딘보이의 8MHZ보다 훨씬 빠른 12.5MHZ의 주파수를 갖는다. 따라서 시뮬레이션 게임과 같은 방대한 데이타를 처리해야 하는 게임을 자연스럽게 진행할 수 있다.

이밖에도 부드럽게 확대, 축소, 회전화면을 처리하고 고급음질을 제공하는 음원을 내장하였으며, 음악에 맞추어 그래픽 화면과 문자를 동시에 화면에 나타내 주기 때문에 CDG 디스크도 사용할 수가 있다.

* 버퍼램 : CD-롬으로부터 읽어들인 데이타를 일시적으로 저장하는 기억장치
* 픽업 : CD에 레이저광을 쏘아 반사되어 돌아오는 신호를 읽는 장치

삼성전자 게임기 사업팀은 93년 4월까지 일본과 동시발매되는 CD-알라딘보이용 게임 소프트웨어를 발표했다.

삼성전자의 CD-알라딘보이

게 임 명	발 매 일	용 량	장 르	제작사
화이널 화이트 CD	93. 3. 예정	CD-ROM	액 션	세가사
CD바람돌이 소닉	93. 3. 예정	CD-ROM	액 션	세가사
성마전설 3*3EYES	93. 4. 예정	CD-ROM	롤플레잉	세가사
란마 1/2	93. 4. 예정	CD-ROM	어드벤처	NCS

삼성전자 게임기 사업팀 이전

·삼성전자 게임기 사업팀이 1993년 1월 30일 사무실을 이전했다.

• 이전장소 : 서울시 강남구 논현동 203번지(거평빌딩 B동 8층)

• 전화번호 : 513-1670~6
• 팩스번호 : 513-1609

현대전자

동시발매 게임 소프트웨어 발표

현대전자 게임기 영업부는 슈퍼컴보이 게임 소프트웨어의 원할한 공급을 위해 동시발매 게임을 다양화하기로 결정, 4월까지 발매 예정 리스트를 발표했다. 〈문의처 : 398-4397〉

게 임 명	발매일	용량	장 르	제작사
드래곤볼 Z	93. 3. 20	16M	액션	반다이
데드 댄스	93. 3. 20	12M	액션	자레코
분노의 요새	93. 3. 26	8M	액션	자레코
메탈맥스2	93. 3. 5	8M	롤플레잉	데이타이스트
PoP'N 트윈비	93. 3. 26	8M	슈팅	코나미
슈퍼 당크스타	93. 3. 26	8M	스포츠	삼미
브리스 오브 화이어	93. 4. 2	12M	롤플레잉	캡콤
캡틴쯔바사4	93. 4. 3	12M	시뮬레이션	테크노
슈퍼 차이니즈월드2	93. 4. 중순	10M	액션/롤플레잉	컬처브레인
배틀 프로레슬링	93. 4. 23	12M	스포츠	반프레스트
드래곤 매직	93. 4. 상순	4M	액션	코나미
용기병단 단잘	93. 4	8M	롤플레잉	반다이

* 스트리트 화이터2 대쉬 터보→4월 발매 예정

한편 현대전자 게임기 영업부는 지난 2월 21일 발매한 '스타폭스'부터는 일본 발매일과 동시에 국내에 보급하기로 했으며, 그동안 영어 버전을 일본어 버전으로 바꿔 공급하기로 했다. 또한 대만 복제품 수입 근절과 컴보이 시장의 활성화를 위해 7월경부터는 8비트 소프트웨어도 함께 동시발매할 예정으로 알려졌다.

잠깐만

지난 2월 11일 SBS-TV 취재팀이 본사를 방문, 게임챔프의 이모저모를 둘러보았다. 특히 듀오용 천외마경 II와 메가 CD용 로드 블라스터 FX게임을 보며, 뛰어난 애니메이션에 감탄해 마지 않았다. 광 과민성 파문으로 위축된 게임산업에 활력을 불어넣기 위한 기획 의도로 많은 정보를 얻고자 했는데, 이 프로는 2월 13일「출발 서울 새 아침」에 AM 7시 10분경 방영되었다. 게임챔프에서는 취재팀에게 앞으로 올바른 게임문화 확산에 방송국에서도 일익을 담당해줄 것을 당부했다.

게임챔프 미술팀의 편집과정을 취재하는 장면

국외뉴스

토픽

일본 닌텐도, 차세대 위성 게임 전략구상!

지난 1월 31일에 일본 아사히 신문에 닌텐도가 위성방송을 이용해서 게임 소프트를 보내는 「위성 홈. 엔터테인먼트 사업」을 한다는 기사가 게재되었다.

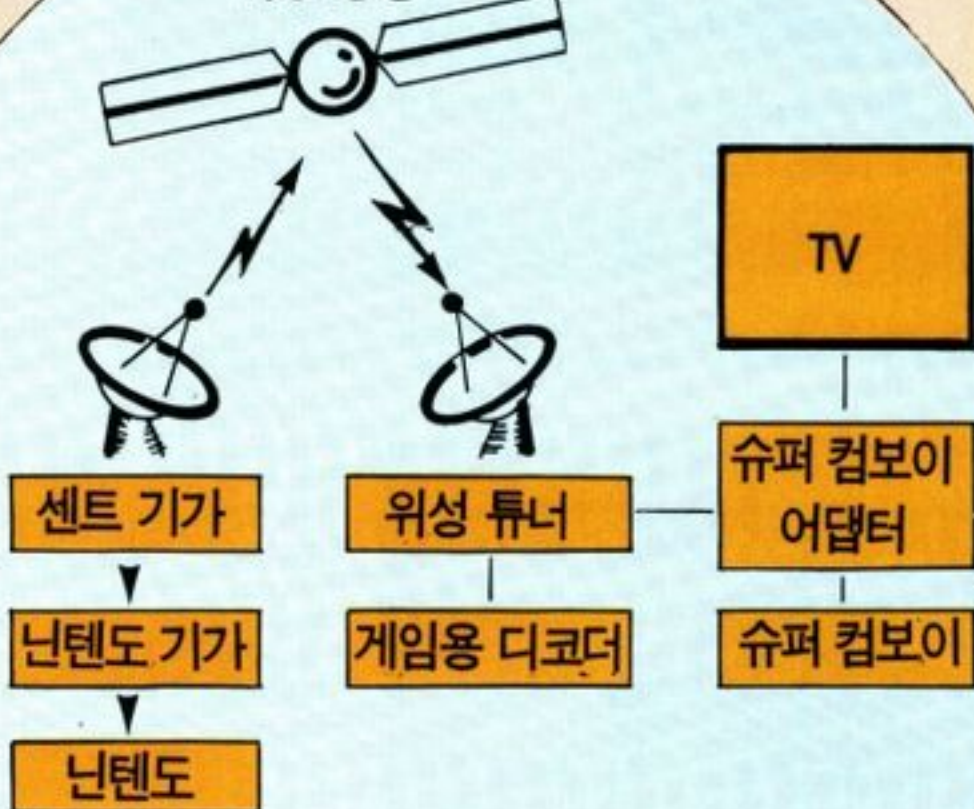
닌텐도쪽에서는 아직 확실한 계획이 수립되어 있는 것은 아니라고 하지만 업계에서는 상당한 관심을 가지고 지켜보고 있다.

그럼 닌텐도의 차세대 위성 전략이란 무엇일까. 현재 일본의 위성 방송은 상당히 일반화되어 각 가정에서 수신기를 보유하고 있는데, 닌텐도는 이 수신기를 이용한 시스템을 구상하고 있지 않나 싶다.

그 첫째가 위성에서 직접 게임 소프트를 받을 수 있을 것이다. 각 가정에 B S시스템(파라폴라 안테나+튜너)으로 하늘에서 게임을 받을 수 있게 되는 것이다. 그것을 RAM카세트(게임의 프로그램을 자유롭게 쓰거나 지우거나 할 수 있는 카트리지. 공 비디오 테이프와 같은 것)에 집어 넣으면 단시간내에 게임을 완성시킬 수 있다. 특히 게임 소프트웨어의 메뉴를 선택해서 채널 예약을 해두면 아주 간단하게 게임을 손에 넣을 수 있다. 그렇게 된다면 인기가 있는 게임을 사기위해 여기저기 돌아다녀야 할 필요도 없게 되는 것이다. 더우기 가격도 훨씬 싸질 가능성도 있다.

쉽게 생각하자면 지난호에 소개해드렸던 [UFO 시스템]에서 BBS를 통해 게임 데이타를 전송하는 것처럼 위성을 통해 개인에게 직접 게임 소프트를 제공해 주는 시스템이라고 할수 있겠다.

둘째로는, 전국 각지에 있는 게임 매장에 위성을 통해 게임을 배급해 주는 시스템으로서 언제든지 필요한 소프트를 유저들에게 공급할수 있도록 하는 것이다. 아마 이대로라면 차세대 소프트는 값비싼 생산비를 절감하여 보다더 저렴한 가격으로 유저들에게 공급되지 않을까 싶다.

위성 방송
TV
센트 기가
위성 튜너
슈퍼 컴보이 어댑터
닌텐도 기가
게임용 디코더
슈퍼 컴보이
닌텐도

해외 공모

록맨 6용 보스 캐릭터 모집

시리즈 5를 마지막으로 장식할줄 알았던 록맨이 또 탄생한다. 캡콤사에서는 록맨 6의 제작을 결정하고 록맨 2부터 실시한 바있는 보스 캐릭터 모집을 또 실시하기로 발표했다.(체크-현재 국내에 나돌고 있는 록맨 6는 대만에서 복사한 제품으로 오리지널 록맨 5와 동일 제품) 이번에는 일본뿐만 아니라 미국, 유럽 등에서도 접수를 받게 되어있어 아마 세계 각국에서 각각의 개성이 있는 캐릭터들이 응모되어 올 것으로 여겨진다. 록맨을 좋아하는 사람이 아닐지라도 자신이 디자인 한 캐릭터가 게임에서 활약을 한다고 하면 대단히 흥미로울 것이다.

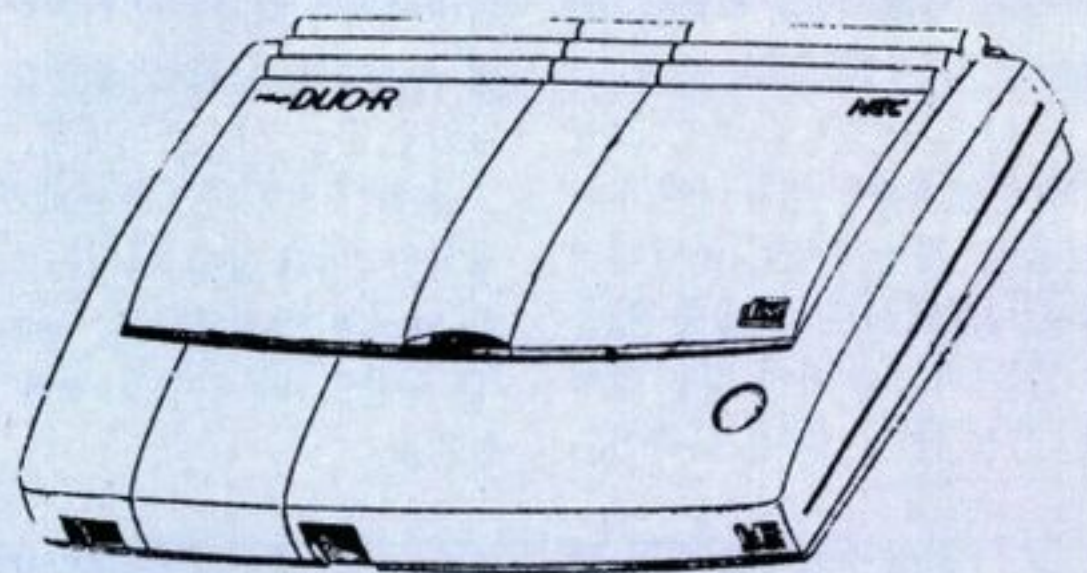
응모기간은 1993년 2월 15일부터 3월 31일까지. 국내 개발 소프트가 아니라 아쉬운 감은 있지만 관심있는 국내 독자들은 응모해 보도록.

(응모방법은 관제엽서 한 장에 한하며, 단 한 사람이 여러장을 보낼 수 있다고 한다)

☞보낼 곳 : 우편번호 550 大阪西郵便局留 'ROCMAN 6 BOSS CHARACTER' 募集事務局 MS係
물론 자신의 이름과 주소, 전화번호, 생년월일도 꼭 쓰도록! 영어로…

하드 웨어

PC엔진 듀오, 저가격 신 모델「듀오-R」등장!

DUO-R
NEC

-약 13만원 정도로 구입 가능-

현재 메가 CD와 함께 CD-ROM 의 신시대를 구축해 나가고 있는 NEC의 듀오가 보다더 저렴한 가격의 보급형 모델로 재 등장한다. 이번에 판매되는 듀오는 기존 모델보다 무려 약 13만원 정도나 싼 25만원대로 판매될 예정이라고 한다. 이 정도의 가격이라면 일본의 각 할인 매장에서는 대충 13만원 정도에도 구입할수 있는 가격이다. 이처럼 일본의 각 게임기는 저가격 경쟁에 돌입하고 있는데 지난 2월호에 전해 드렸던 수퍼 알라딘보이의 보급형 모델도 어느 정도의 저가격으로 발매될 것인지 사뭇 기대가 되어진다.

하드웨어

미래의 게임기32비트 듀오(?)검토중!!

미국에서 공전의 히트를 거듭했던 대용량의 롤플레잉 게임「언더월드」

32비트일 경우 「스타 브레드」소프트웨어의 재현도 가능

듀오에 32비트 CPU를 저장하는 작업이 검토 중인 것으로 알려졌다. 이렇게 될 경우 대용량의 데이타를 읽는 속도가 훨씬 빨라지게될 것으로 보인다.

예를들면 지금까지의 가정용 게임기에서는 불가능 했던「언더월드」등의 롤플레잉 게임을 가정에서도 즐길 수 있게 될지도 모르겠다.

아케이드

머슬 봄버에 입체 음향Q사운드 지원!

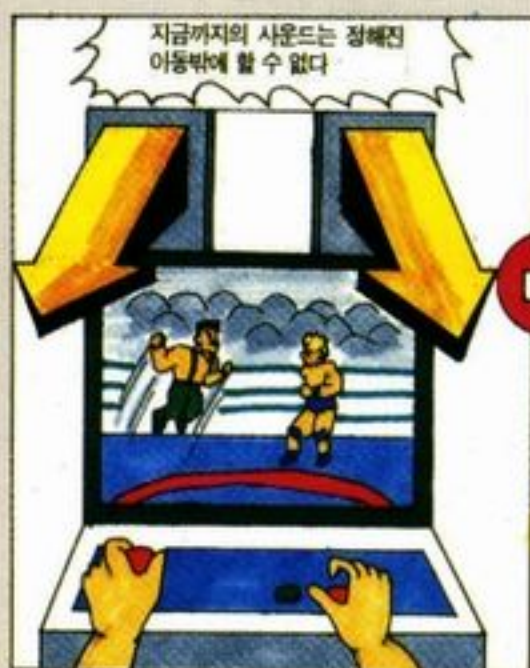
지난호에 소개해 드렸던 캡콤사의 신작 아케이드게임「머슬 봄버」에 입체 음향 시스템「Q 사운드」가 지원된다고 한다.

이 Q 사운드라고 하는 것을 간단히 설명하면 컴퓨터에 의해서 음을 자유자재로 조절하고 어떤 방향에서도 그 음을 들을 수 있는 기능을 가진 것을 말한다. 사실 이 시스템은 아케이드용 게임 천지를 먹다 2에서 처음으로 선보였던 음향 시스템인데 국내에서는 대다수의 기판이 불법 복제품인 관계로 체험할 수 없었던 음향 시스템이었다.

올 봄에 발매되는 프로레스링 게임인「머슬 봄버」에서는 화려한 액션과 함께 입체감 넘치는「Q 사운드」의 진수를 맛볼 수 있기를.

지금까지의 사운드는 정해진 이동밖에 할 수 없다

Q사운드에서는 캐릭터의 움직임에 맞추어 음이 자유자재로 이동한다

PLAYZACS

지금까지의 사운드

Q사운드의 경우

하드웨어

파이오니아, 새 LD-ROM 게임기 레이저 액티브 개발

최근 일본의 파이오니아(주)가 가정용 LD-ROM(레이저 디스크 롬)인「레이저 액티브」라는 신기종을 발표했다. 이 신기종 개발에는 세가사와 일본전기 홈에렉트로닉스사가 참여했는데 앞으로도 계속해서 새로운 형태의 게임 시스템을 개발할 것이라고 밝혔다.

이번에 발표된 하드웨어적 특징 중에서 가장 두드러진 것이라면 컨트롤 팩 방식을 채택하고 있다는 점이다. 전체적인 시스템을 잠깐 들여다 보면 먼저 일반의 LD와 CD의 재생이 가능한 본체인「컴패터블 멀티 레이저 디스크 프레이어」와 여기에 2기종의 옵션 팩 박스가 동시에 발매되는데 이 팩박스들을 본체에 연결 시키면 각 레이저 액티브 소프트를 즐길수 있게 된다. 옵션으로 판매되는 2개의 팩박스는 하나가 수퍼 알라딘보이용 소프트나 메가 CD의 소프트를 즐길수 있도록 한 MEGA-LD 컨트롤 팩 또 하나는 PC 엔진이나 슈퍼 CD-ROM을 비롯해 LD-ROM을 즐길수 있는 LD-ROM2이다.

아쉬운 점이 있다면 닌텐도의 소프트를 즐길수 없다는 것이지만 이 한대만 있으면 수퍼 알라딘보이나 PC엔진용의 소프트뿐만 아니라 새롭게 등장하는 레이저 액티브 게임을 동시에 즐길수 있겠다. 뿐만아니라 현재 한창 인기있는 노래방 시스템도 별도 판매되는 노래방 박스를 부착하면 이용할 수 있다. 발매는 7월로 예정되어 있으며 본체의 가격은 55만원대, 각 옵션 박스가 38원대로 발매될 예정이라고 한다.

컴패터블 LD플레이어와 그것을 레이저 디스크화 시키는 메가 D팩, LD-ROM팩 거기에다 레이저 노래방 등이 수록되었다. 모든 기능을 리모콘으로 사용할 수 있다. 맨 위가 본체, 좌로 부터「메가LD-팩」, 중앙이「LD-ROM2」, 우측이「노래방 컨트롤 박스」이다

LD롬의 기능성을 보여주었던 데모의 한장면. 아날로그 화면 데이타는 최대 60분에 해당하는 영상을 재생할 수 있으며, 컴퓨터와 합성도 가능하다

사고

제12회「CSG 신작 발표회」참관단 모집

- 일본 최대의 가정용 게임 신작 발표회 -

「게임챔프」에서는 오는 4월 2일-3일에 걸쳐 동경에서 열리는 일본 유수의 게임 소프트웨어 신작 발표회인 "제12회 신작 발표회"에 참관할 희망자를 모집합니다.

작년 "제 11회 CSG신작 발표회" 모습

일본에서 매년 2회씩 열리는 "CSG 신작 발표회"는 일본 최대의 게임관련 전시회중 하나로 100여개가 넘는 소프트웨어 개발사가 금년 봄부터 가을까지 출시될 새로운 가정용 게임 소프트웨어를 미리 소개하는 행사입니다. 국내 게임관련 종사자들에게는'93년에 발표될 게임들의 데모내용을 직접 볼 수 있고 변화하는 게임업계 추세도 한눈에 알아볼 수 있는 좋은 기회입니다.

「게임챔프」에서는 국내 업체들과 본지 독자들이 편리하고 즐겁게 전시회를 관람할 수 있는 패키지를 마련했습니다. 관계자 여러분들의 많은 참여 바랍니다.

1. 전시회 일정 : 4월 2-3일(양일간)
2. 모집인원 : 선착순 20명
3. 신청기간 : 여권 소지자-93년 3월 25일까지
여권 미소지자-93년 3월 20일까지
4. 참관비용 : 1인 69만원

- 경비내역 -
☞ 항공료(KAL, 아시아나 항공)
☞ 숙박료(동경 이께부꾸로 또는 우에노의 한국관 1인 1침대)
☞ 교통료(전시회 및 전자상가 참시관 전용버스)
☞ 교통사용료(서울, 동경)
☞ 보험료 포함

합계 69만원

5. 문의신청 :「게임챔프」 참관단 모집 담당자
☎702-3211/2 또는 I. D. C 전시 사업부(574-9394)

* 많은 신청 바랍니다.

6. 참관 일정(3박 4일) (별도 스케쥴을 원하는 분은 I.D.C로 문의 바랍니다.)

일자	지역	교통편	일정	시간
4/2	서울-동경	KAL	김포공항 출발, 아끼하바라 전자상가 견학 (첫날 일반인 입장불가)	
4/3	동경	전용버스	CSG 신작 발표회 관람 (점심매식)	하루종일
4/4	동경	전용버스	동경시내 문화 사찰 (황궁, 긴자, 아사꾸사 등/점심매식)	하루종일
4/5	동경-서울	KAL	아침식사 후 동경출발	

국내

히트게임차트

※국내동시 발매게임에 한해 소비자가를 명기하고 있습니다. 지역에 따라 조금씩 변동이 있 을 수도 있습니다. 이점 양지하시기 바랍니다.

매장인기순위

1 화이널 환타지 V
- ■슈퍼컴보이
- ■롤플레잉
- ■스퀘어
- ■92년 12월 6일
- ■현지가 : 9,800엔

2 소닉 II
- ■수퍼알라딘보이
- ■액션
- ■세가
- ■92년 11월 21일(동시발매)
- ■현지가 : 6,800엔
- ■국내가 : 44,000원

3 란마 1/2
- ■슈퍼컴보이
- ■액션
- ■메사이아
- ■92년 12월 25일
- ■현지가 : 96,00엔

4 드래곤 볼 Z-III
- ■패밀리
- ■롤플레잉
- ■반다이
- ■92년 10월 23일
- ■현지가 : 7,800엔

5 돗지볼(돗지탄평)
- ■패밀리
- ■스포츠 시뮬레이션
- ■썬전자
- ■92년 3월 28일
- ■현지가 : 8,500엔

돗지볼 최고 인기 !

통키라는 만화가 TV에서 나오자 너도나도 모두 돗지볼을 구매하고 있다. 물론 SFC, MD, FC용으로 돗지볼이 있지만 나름대로 게임방식이 조금씩 틀리며 MD용 돗지볼이 가장 재미있다고 한다.

구매 희망 순위

1 화이널 환타지 V
- ■슈퍼컴보이
- ■롤플레잉
- ■스퀘어
- ■92년 12월 6일
- ■현지가 : 9,800엔

2 록맨 V
- ■패밀리
- ■액션
- ■캡콤
- ■92년 12월 4일
- ■현지가 : 7,800엔

3 중장기병 발켄
- ■슈퍼컴보이
- ■액션
- ■메사이아
- ■92년 12월 18일
- ■현지가 : 8,800엔

4 베어너클 II
- ■수퍼알라딘보이
- ■액션
- ■세가
- ■93년 1월 14일(동시발매)
- ■현지가 : 7,800엔
- ■국내가 : 65,000원

5 영웅전설 II
- ■피씨엔진
- ■롤플레잉
- ■팔콤
- ■92년 12월 23일
- ■현지가 : 7,200엔

성검전설 인기 상승중 !

최근 멋진 RPG가 나오지 않는 상황에 유저들은 성검전설을 기다리고 있다. 미국판 성검전설에 비해서 더욱 시스템이 강화되고 있는 성검전설는 자료가 많이 소개되지 않아 플레이어들이 무척 궁금해 하고 있다.

기종별 게임차트

* 평가점수는 본지 '마리오 클럽팀' 100명에 의해 평가된 점수로써 애독자 엽서를 10위 까지 집계한 후 본지 마리오 클럽팀의 순위를 결정, 1위부터 10위까지 각각에 점수를 주어 1~10점까지 합산한 결과 입니다. 평가자는 마리오 클럽회원 중에서도 특히 평가에 관심있는 분들을 대상으로한 것입니다.

* 슈퍼컴보이(수퍼패미컴)

순위	제 목	장 르	용 량	평가점수
1	화이널환타지 V	롤플레잉	16M	980
2	란마1/2(폭열난투편)	액션	12M	940
3	발켄	액션	8M	804
4	드래곤퀘스트5	롤플레잉	12M	784
5	아랑전설	액션	12M	645
6	마리오 카트	레이스	8M	568
7	란마1/2(촌내의 격투)	액션	8M	273
8	캡틴날개3	시뮬레이션	8M	183
9	스트리트 화이터2	액션	16M	173
10	진여신전생	롤플레잉	8M	150

복고풍 란마가 등장!

최근 시장에 다시 복고풍 란마가 등장했다. 물론 란마(폭열난투)에 비해 인기는 떨어지지만 제작사인 메사이아 측에서는 좋아할 일이다. 그리고 SFII가 다시 인기를 얻고 있다. 터보 버전의 등장으로 아마도 기다리는 마음에 인기가 올라가는 듯 싶다.

* 메가드라이브(수퍼알라딘보이)+메가 CD

순위	제 목	장 르	용 량	평가점수
1	소닉2	액션	8M	942
2	베어너클 2	액션	16M	933
3	샤이닝포스	롤플레잉	12M	897
4	랜드스토커	롤플레잉	16M	723
5	돗지탄평	스포츠	4M	622
6	삼국지 3	시뮬레이션	12M	401
7	전인알레스터	슈팅	CD	313
8	로드블러스터 FX	액션	CD	297
9	T.M.N.T	액션	8M	203
10	수라의 문	시뮬레이션	8M	169

베어너클 2의 맹추격!

발매직후 독무대를 자랑으로 하고 있던 소닉 2의 후속타 드디어 등장! 16메가로 뛰어난 그래픽을 자랑으로 하는 액션게임의 진수를 보이고 있다. 앞으로의 순위가 기대된다.

* 패밀리

순위	제 목	장 르	용 량	평가점수
1	드래곤볼Z-III	롤플레잉	4M	920
2	록맨 V	액션	4M	893
3	나이트건담 이야기 II	롤플레잉	4M	875
4	열혈격투전설	액션	4M	843
5	돗지탄평	시뮬레이션	4M	638
6	캡틴날개 II	시뮬레이션	2M	408
7	화이널화이트 III	롤플레잉	4M	292
8	드래곤퀘스트 IV	롤플레잉	4M	277
9	장군의 아들	액션	4M	212
10	랑펠로	시뮬레이션	3M	142

돗지탄평 단숨에 5위로!!

지난달과 비교해 커다란 순위변동은 없었지만 돗지탄평이 상승세를 타고 계속 부상중이다. 너무 높이 올라가면안되요!! 떨어질 염려가 있으니까? 국내 개발게임인 장군의 아들도 처음 순위로 들어왔다. 자!! 김두환의 위력을 보여주마!

■3월호 정답자 발표

슈퍼컴보이 1대 :

조영신/강남구 압구정동 현대 아파트 106-701

슈퍼컴보이 팩 각 1개 :

탁성한/용산구 효창동 효원연립 다202호
김정규/동작구 상도동 7-92
김회태/인천시 남구 주안5동 19-17
박종근/강서구 내발산동 주공아파트 10-204
서동호/마포구 창전동 4-24
서명석/은평구 응암동 397-256
여태민/중랑구 중화1동 291-25
최영권/중구 신당2동 432-130
장문순/성북구 하월곡3동 77-72
(이상 9명)

* PC-엔진

순위	제 목	장 르	용 량	평가점수
1	천외 마경 II	롤플레잉	CD	924
2	스내처	어드벤처	CD	818
3	란마1/2	액션	CD	803
4	코스믹 환타지 III	롤플레잉	CD	792
5	봄버맨 93	액션	CD	752
6	영웅전설 2	롤플레잉	CD	695
7	로도스섬 전기	롤플레잉	CD	259
8	이스	롤플레잉	CD	198
9	천사의시	롤플레잉	CD	154
10	슈퍼 쉬왈츠쉴드	시뮬레이션	CD	105

RPG유저층 두껍다!

고학년 층이 유저가 많은 것이 특징인 PC엔진은 중상위 수준의 게임유저들에게 인기가 있다. 그런 이유에서 상위권과 중위권에 RPG게임이 선호경향이 골고루 분포하고 있다. 역시 대단한 매니아들이야!

* 아케이드

순위	제 목	장 르	제 작 사	평가점수
1	용호의 권	액션	SNK	848
2	아랑전설 II	액션	SNK	816
3	천지를 먹어라2	액션	캡콤	804
4	스트리트 화이터 2	액션	캡콤	796
5	후크	액션	아이렘	654
6	마크로스	슈팅	반프레스토	437
7	월드히어로	액션	A.D.K	256
8	도균	슈팅	동아플랜	229
9	통키	액션	세가	218
10	언더 커버 컵스	액션	아이렘	201

통키가 여기까지 올줄이야

대단한 '통키'이다. 세가에서 만든 MD가 오락실에서도 인기를 모으고 있다는 것이 놀라울따름이다. 전기종에 걸쳐 돗지볼 게임은 세가의 MD가 제일 잘 만들어 졌다고 평가 받고 있다.

* IBM PC

순위	제 목	장 르	용 량	평가점수
1	셜록홈즈	어드벤처	2HD 10장	943
2	영웅의 길 I	어드벤처	2HD 6장	927
3	심앤트(졸병개미의모험)	시뮬레이션	2HD 5장	836
4	어둠의 씨앗	어드벤처	2HD 6장	783
5	프린세스 메이커 한글판	시뮬레이션	2HD 7장	647
6	삼국지 III	시뮬레이션	2HD 3장	434
7	멤피스벨	시뮬레이션	2HD 5장	324
8	다크하프	어드벤처	2HD 7장	248
9	울티마 7	롤플레잉	2HD 8장	219
10	폴리스 퀘스트 4	롤플레잉	2HD 6장	139

프린세스 메이커 강세!

한도무역의 육아 시뮬레이션 프린세스메이커의 인기가 계속되고 있다. 딸을 키운다는 특이한 아이디어와 귀여운 캐릭터가 유저들의 인기를 모으고 있는 것같다. 지속적인 인기를 얻고 있는 울티마 시리즈의 최신작은 오리진사의 EA사로의 합병으로 국내 출하는 늦어질 것같다.

텔레파시 퀴즈!
순위알아 맞추기

애독자 엽서의 텔레파시 순위 알아 맞추기 정답란에 기재한 순위와 본지의 각 매장 인기 순위, 구매희망 순위 등의 인기차트의 정답을 맞추시는 분중 3명을 선발하여 신종게임팩 1개씩을 드립니다.(마감 : 3월 15일까지)

협찬 : 용산 게임동네
(712-4324)
협찬 : 돌핀게임
(719-9698)
협찬 : 게임라인
(713-7033)

국외

히트 게임차트

일본판매순위

1 화이널환타지 V
- 슈퍼패미컴
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 1992년 12월 6일
- 9,800엔

2 슈퍼마리오카트
- 슈퍼패미컴
- 레이스
- 닌텐도
- 1992년 8월 27일
- 8,900엔

3 란마1/2 폭열난투편
- 슈퍼패미컴
- 액션
- 메사이아
- 1992년 12월 25일
- 9,600엔

4 스트리트화이터II
- 슈퍼패미컴
- 액션
- 캡콤
- 1992년 6월 10일
- 9,800엔

5 록맨 V
- 패미컴
- 액션
- 캡콤
- 1992년 12월 4일
- 7,800엔

화이널환타지 V 독주 장기화!!

장기베스트셀러로 1위 자리를 고수하고 있는 화이널 환타지 V가 장기 독주할 채비를 하고 있다. 뒤를 쫓는 마리오카트의 열풍도 대단하지만 아직은 역부족인 듯. 새로운 대작이 개발되지 않아 기존의 인기작품이 강세를 보이고 있는 것이 특징이라고 할 수 있으니 봄을 맞이해 다음달에는 어떤 변동이 있을지 궁금하다.

일본독자 구매희망 게임

1 천외마경 가부끼전
- PC엔진
- 롤플레잉
- 허드슨
- 발매일 미정
- 가격 미정

2 성검전설 II
- 슈퍼패미컴
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 4월 하순 예정
- 가격 미정

3 환타시스타 IV
- 메가드라이브
- 롤플레잉
- 세가
- 발매일 미정
- 가격 미정

4 드래곤퀘스트 I-II
- 슈퍼패미컴
- 롤플레잉
- 에닉스
- 발매일 미정
- 가격 미정

5 이스 IV
- PC엔진
- 액션+롤플레잉
- 허드슨
- 발매일 미정
- 가격 미정

성검전설 II의 놀라운 상승세!!

폭팔적인 대작이 아직 출현하지 않아 큰 변동은 없었으나 성검전설 II가 무서운 기세로 올라오고 있다. 성검전설 II는 국내 동시발매 예정이어서 국내에서도 관심이 크다.

지난달 순위에서는 제외됐으나 5위에 떠오른 이스 IV의 진입도 이변. 항상 정상권에 있는 천외마경 가부끼전의 인기도 대단하다.

일본기종별 인기 순위

국내에서 인기있는 게임이 게임의 원산지라고 할 수 있는 일본에서는 과연 몇등이나 할까? 여러분 모두가 궁금하게 여기는 이 사실을「게임챔프」에서 철철한 조사와 분석을 토대로 여러분께 공개합니다. 과연 일본에서는 어떤 게임이 최고의 인기를 누리고 있는 것일까!!

패미컴

순위	제 목	장 르	제작사
1	저스트브리드	액션	에닉스
2	록맨 5	액션	캡콤
3	바코드월드	액션	산전사
4	열혈격투전설	액션	테크노스 저팬
5	패미스타 '93	스포츠	남코
6	요시의 쿠키	퍼즐	닌텐도
7	소년 마술사 인디	롤플레잉	메사이야
8	배트맨 리턴즈	액션	코나미
9	다비스탈리온 전국판	시뮬레이션	아스키
10	SD건담 가차폰 전사	시뮬레이션	반다이

바코드월드 상위권 진입!!

국내에서도 많은 관심이 집중되었던 바코드 월드가 상위권 진입을 했다. 전달과 비교해 커다란 변동이 없는게 이번달의 특징. 그러나 1위에서 4위까지가 전부 액션 게임이라는 것이 특징이라면 특징. 역시 패밀리는 액션이 강세다!

PC엔진

순위	제 목	장 르	제작사
1	봄버맨 '93	액션	허드슨
2	그라디우스 Ⅱ	슈팅	코나미
3	스내처	어드벤처	코나미
4	천외마경 Ⅱ	롤플레잉	허드슨
5	드래곤슬레이어 Ⅱ	롤플레잉	허드슨
6	이스 Ⅳ	롤플레잉	허드슨
7	몬스터메이커	롤플레잉	NEC어베뉴
8	코튼	슈팅	허드슨
9	이상한 바다의 나디아	롤플레잉	NCS
10	도태랑전설 외전	롤플레잉	허드슨

코나미와 허드슨의 뜨거운 순위 싸움!!

메가드라이브는 세가의 독무대였지만 PC엔진의 경우는 2파전!! 전체적인 변동은 눈에 띄지 않지만 순위 경쟁은 뜨거운 듯… 봄버맨 '93은 아직도 정상……

슈퍼 패미컴

순위	제 목	장 르	제작사
1	화이널환타지 V	롤플레잉	스퀘어
2	위저드리 V	롤플레잉	아스키
3	반숙영웅	시뮬레이션	스퀘어
4	MOTHER 2	롤플레잉	닌텐도
5	진.여신전생	롤플레잉	아트라스
6	중장기병 발켄	액션	메사이야
7	오우거배틀	시뮬레이션	퀘스트
8	메탈맥스 Ⅱ	롤플레잉	데이타이스트
9	스타폭스	슈팅	닌텐도
10	드래곤퀘스트 V	롤플레잉	에닉스

롤플레잉 게임의 강세!!

패미컴과는 달리 슈퍼패미컴의 경우는 롤플레잉이 강세이다. 화이널환타지5를 선두로 위저드리5, MOTHER 2등 기라성 같은 게임이 뒤를 추격하고 있다. 순위의 큰 변동은 없었다.

아케이드 게임

순위	제 목	장 르	제작사
1	버철 레이싱	레이스	세가
2	리셀 엔파서즈	슈팅	코나미
3	스트리트화이터Ⅱ대쉬	액션	캡콤
4	스트리트화이터Ⅱ대쉬터보	액션	캡콤
5	천지를 먹다 Ⅱ	액션	캡콤
6	코카콜라	액션	남코
7	아랑전설	액션	SNK
8	봄버맨 월드	액션	아이렘
9	폭열마 Q 대모험	퀴즈	남코
10	드래곤 건	슈팅	데크이스트

스트리트화이터 대쉬터보 인기 상승중!!

전달과 비교해 커다란 순위의 변동이 있었다. 그 중 하나가 스트리트화이터Ⅱ 대쉬터보와 리셀 엔파서즈다. 또 새롭게 아랑전설 Ⅱ가 순위에 들어온 것도 눈에 띤다.

메가드라이브

순위	제 목	장 르	제작사
1	소닉 2	액션	세가
2	랜드스토커	롤플레잉	세가
3	베어너클 2	액션	세가
4	3X3 아이즈	롤플레잉	세가
5	뿌요뿌요	퍼즐게임	세가
6	화이널화이트(CD)	액션	세가
7	환티시스타 Ⅳ	롤플레잉	세가
8	아이러브 미키와도널드	액션	세가
9	스위치	어드벤처	세가
10	유미미쿠스	기타	게임아트

세가사 순위 독식!!

전체적인 순위의 변동은 지난달과 비교해 큰 변화는 없으나 베어너클의 상위권 진입이 눈에 띤다. 소닉2의 인기는 아직도 여전한 듯… 아무튼 1위에서 9위까지 순위를 독식한 세가사는 이렇게 말한다. 랄랄라라~

미국 판매순위

순위	제 목	장 르	제작사
1	로드러쉬 2	레이스	일렉트로닉 아트
2	돌핀	액션	미국 세가
3	스트리트화이터 2	액션	미국 캡콤
4	프로 미식축구 '93	스포츠	일레트로닉 아트
5	소닉 2	액션	미국 세가
6	슈퍼마리오 월드	액션	미국 닌텐도
7	베어너클 2	액션	미국 세가
8	슈퍼마리오 월드	레이스	미국 닌텐도
9	호크	액션	미국 세가
10	프로하키	스포츠	일레트로닉 아트

역시 미국은 스포츠의 나라!!

국내뿐만아니라 일본에서도 그다지 인기가 없는 스포츠게임이 미국에서는 대단한 인기를 누리고 있는 듯… 레이스 게임의 인기도 대단하다. 그러나 액션 게임의 인기는 세계 공통.

명인의 게임평가

최근에 발매된 게임중 가장 주목받고 있는 작품들을 게임챔프가 선정한 명인들이 각각 평가를 내렸다.

액션/슈팅

김종팔

근래 지하철에서 UFO를 잊어버려 생활에 극심한 타격을 입었다고 한다. 그래서 요즘은 마리오 카트만 두들기고 있다는데… 게임 보다는 여자를 더 밝히는 것 같다. 오늘도 여자 친구를 구하러 돌아다니고 있는 그는 기사도 정신이 배어 있는 게임을 즐겨하고 있다.

김재원

이번달부터 친철하게 아이들의 전화 문의를 받아주고 있다. 저번주에는 화이널 환타지 5에 관한 문의전화에 대해 무려 한 시간에 걸쳐 롤플레잉의 전반적인 강의를 해주는 등. 친절하게 아이들의 문의를 들어주고 있다. 이러다가 팬이 생기는 건 아닐까?

1. 베어너클 2(MD)

제작사	발매일	가격
세가	93. 1.14	7,800엔
용량	기종	기타
16메가	MD	동시발매

김종팔 — 8

유조 코시로의 음악이 돋보이는 게임으로 전작인 베어너클 1에비해 상당히 발전했으며 스트리트 화이터 2의 영향을 많이 받은 듯하다. 수퍼 시노비와 같은 라이브러리를 사용한 게임으로 베어너클 2가 무척 기대된다.

김재원 — 10

아뭏든 대단하다. 전편에서는 그래픽이 전체적으로 칙칙하다는 평을 받아 옥에 티였지만 이번엔 그러한 기미를 전혀 찾아볼수가 없다. 16메가라는 방대한 용량을 이용한탓인지 업소용에 비교해도 그다지 손색이 없는것 같다. 2인 플레이 모드가 약간 단순하지만 대단한 게임이다.

2. 킥복싱(MD)

제작사	발매일	가격
M월드	93. 1.29	8,500엔
용량	기종	기타
8메가	MD	동시발매

김종팔 — 6

프린스 오브 페르시아처럼 동작이 부드럽다. 55가지의 기술을 사용할수 있어서 박진감 넘치는 대결을 펼칠수 있으며 세계 각지를 돌며 킥복싱으로 라운드전을 벌인다. 최후에는 라운드전이 아닌 죽기아니면 까무러치기식의 대결을 벌이는데 이 부분은 상당히 잔인하므로 미성년자는 흉내내지 말자.

김재원 — 3

전국을 돌며 화이터들과 경기를 벌인다는 점은 스트리트 화이터2와 비슷하지만 그것과는 틀린 방식의 게임이다. 액션 게임이면서도 많은 기술을 쓸수있다는 점을 빼면 그다지 특징은 없는 것같다.

3. 46억년 이야기(SFC)

제작사	발매일	가격
겜프랑	92.12.21	9,600엔
용량	기종	기타
12메가	SFC	백업기능

김종팔 — 4

무척 교육적이면서 게임적인 요소가 풍부하다. 한동물의 진화하는 모습을 휴머니스트하게 그렸다. 마지막에 원숭이에서 인간이 못되는게 한이다. 레벨을 올리는데 지루한감이 있지만 미지의 세계를 탐구하는데 재미가 있는 것같다.

김재원 — 3

상당히 재미있다. 특히 물고기가 맛있게 생겼다. 정말 먹고 싶은 충동이 생긴다. 물고기에서 공룡으로 진화하므로 공룡까지 골고루 먹을것이 있어 부페식당같다. 하긴 이 게임이 워낙 먹기 일색이다보니…

4. 크레스트 오브 울프 (PC-CD)

제작사	발매일	가격
허드슨	93.01.29	6,800엔
용량	기종	기타
CD	PC-CD	백업기능

김종팔 2

약간 특색있는 게임이라고나 할까? 아직 격투 게임의 불모지라고 할수 있는 듀오에 나타난 이 게임은 허드슨의 필사의 노력을 보는 것같다. 그러나 역시… 아직도 멀은 것같다.

김재원 1

역시 듀오다. 액션 게임은 포기 해야할 기종이라고 생각한다. 어떻게 이런 게임을 만들수 있을까? 정말 기기의 성능이 아까울 정도다. 이런 정도는 패밀리 수준이다.

5. 혼두라 스피리트 (SFC)

제작사	발매일	가격
코나미	92.11.30	85,000엔
용량	기종	기타
8메가	SFC	국내발매

김종팔 8

코나미의 야심작으로 액션 게임의 모든것을 보여준다. 슈퍼 패미컴의 모든 기능에서(확대, 축소, 회전) 조화로운 게임을 만들었다. 마지막 보스가 인상적이다.

김재원 8

이 게임앞에선 누구도 할말이 없을것이다. 역시 코나미!! 코나미니까, 코나미라서 이런 게임이 나온다고 생각한다. 코나미의 게임은 언제나 재미있다.

6. 게게게의 귀태랑, 부활! 천마대왕 (SFC)

제작사	발매일	가격
반다이	93. 2.05	8,800엔
용량	기종	기타
8메가	SFC	2P동시

김종팔 7

만화의 캐릭터가 등장해서 게임이 친숙한 감이 있다. 다소 조작의 불편함이 있지만 익숙해지면 별문제는 없다. 송사리 캐릭터가 등장하지 않는 것이 특징이다.

김재원 7

약간 이름이 길어 잊어버리기 쉬운 게임이다. 이름만 봐서는 그다지 재미가 없을것 같은데… 라고 생각해서는 오산. 직접 해보시라. 다른 게임에서 느끼지 못한 재미가 숨어있으니…

롤플레잉/어드벤처

최연규

요즘들어 그는 신변에 위협을 느낀다고 한다. 이유가 뭐냐구? 바로 광운대학생 이기 때문이다. 모교가 없어질지도 모른다나… 어쨌다나…

노승한

최근들어 전국을 순례하며 각지의 게임 매니아들과 게임으로 승부를 낸다고 한다. 스트리트 화이터2. 폭렬난투편 등 시간가는줄 모른다고…

1. 젤다의 전설 (SFC)

제작사	발매일	가격
닌텐도	92.10.30	8,000엔
용량	기종	기타
8메가	SFC	국내발매

최연규 8

귀여운 캐릭터가 돋보이는 닌텐도의 액션 롤플레잉 게임으로 주인공 링크가 항아리를 들고 뒤뚱뒤뚱 걸어가는 모습은 정말 재미있다. 동생과 함께 하기에는 좋은 게임이다. 액션 롤플레잉의 결정판이라 할수있다.

노승한 7

다른 롤플레잉과 달리 액션 위주의 게임으로 패밀리판의 1편에 비해 아이템과 등장 인물들이 대폭 증가되었다. 세계를 두개로 나눠 맵을 효율적으로 사용한 것은 정말 신선한 아이디어라고 할수 있다.

2. 미지의 바다 나디아 (PC-CD)

제작사	발매일	가격
허드슨	93.2.26	6,800엔
용량	기종	기타
CD	PC-CD	컨티뉴

최연규 (점수: 6)

애니메이션의 인기 캐릭터인 나디아를 허드슨에서 어드벤처 게임으로 만들었다. 풍부한 비주얼과 음성으로 원작의 감동을 되살려주고 있다. MBC에서 방영중인 나디아를 열심히 보았다면 게임을 풀어나 가는데 무리는 없을것이다.

노승한 (점수: 3)

게임 자체는 그다지 잘된 작품이 아니지만 애니메이션을 본 사람이라면 흥미를 갖고 플레이 할수있다. 비주얼이 매우 강력하며 등장 인물의 코믹한 모습이 자주 등장한다. 부제는 신비의 섬으로 오리지널판과는 다른 이미지를 보여준다.

시뮬레이션

이우진

세가 클럽의 회장인 그는 최연규처럼 신변의 위협을 느낀다고 한다. 왜냐구? 클럽내에서 회장직을 바꾸려는 움직임이 있기때문이다. 일당 독재도 여기까지 인가…

신희상

최근에는 게임샵에 가서 아르바이트를 한다고 한다. 게임도 즐기고 글도 쓰고 방학을 효율적으로 보내는 어린이의 대표적인 케이스라고나 할까?

1. 유럽전선(SFC/MD)

제작사	발매일	가격
고에이	93.1.16	12,800엔
용량	기종	기타
12메가	SFC/MD	백업기능

이우진 (점수: 7)

웬만한 끈기없이는 하기힘든 게임으로 1940년 프랑스 침공에서부터 1945년 베를린 방어전까지 6가지의 다양한 시나리오가 준비되어 있다.

신희상 (점수: 6)

시간 단위의 작전을 세울수 있는 기갑 사단을 중심으로한 2차 대전이 배경인 전략 시뮬레이션 게임. 너무 느린게 단점이며 풍부한 장교 데이타와 리얼타임 형식이 기존의 고에이 게임과는 달리 돋보인다.

2. SD건담 X(SFC)

제작사	발매일	가격
유타카	92.9.18	9,500엔
용량	기종	기타
8메가	SFC	백업기능

이우진 (점수: 10)

대단하다! 이러한 시뮬레이션 게임도 있었다니? 처음 접하면 평범한 헥스 방식의 시뮬레이션 게임이라고 생각하기 쉽지만 장시간 플레이 해보면 게임의 진가를 알게된다. 모빌 슈트의 운용 방식도 훌륭하고 코로니 레이저라든가 하는 지역적 특성도 잘 고려되어있다.

신희상 (점수: 8)

유타카 반다이에서 나온 1992년 SFC판 게임이다. 익스퍼트 대전략같은 빅타이틀 시뮬레이션 게임과 같은 시기에 나와 빛을 못볼것으로 생각되었지만 치밀한 구성도와 슈퍼 패미컴이라고는 믿기 힘든 빠른 처리속도로 상당한 인기를 모았다.

3. 돗지탄평(FC)

제작사	발매일	가격
전자	92.3.28	9,500엔
용량	기종	기타
4메가	FC	

이우진 (점수: 9)

캡틴 쯔바사 시리즈와 드래곤볼z 시리즈를 짬뽕한것 같은 게임이다. 주제가는 SBS의 피구왕 통키와 똑같아 주제가를 부르면서 게임을 즐길수 있게 되어있다.

신희상 (점수: 6)

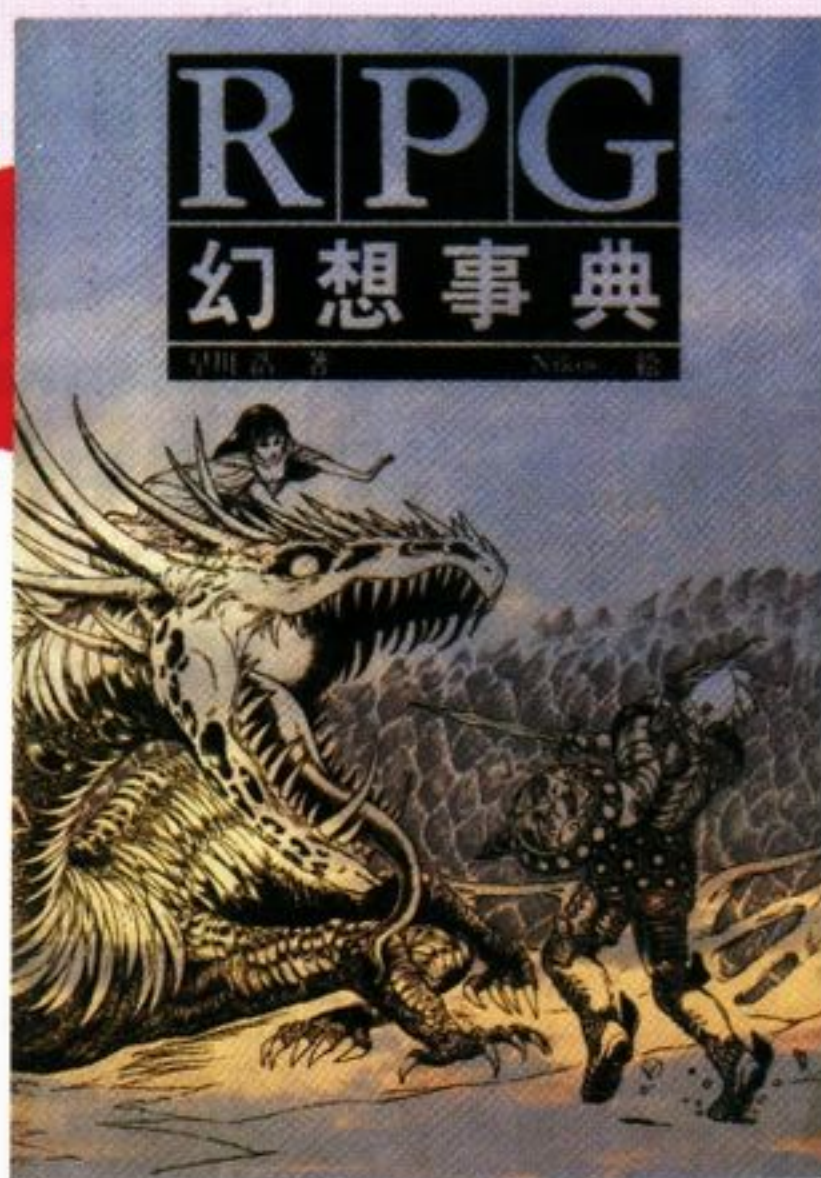
돗지탄평에 나오는 게임을 피구라고 생각하기 쉽지만 실은 그렇지 않다. 돗지볼이라고 해서 살인 배구와도 약간 비슷한 방식의 경기이다. 게임에서는 좀더 리얼하게 처리되어 있다.

롤플레잉 게임 팬들을 위한 꿈의 필독서

「RPG 환상 사전」

"이 책 한권이면 RPG이해도는 100%"

3월 20일 발매!

RPG
幻想事典

최근 「드래곤퀘스트」와 「화이널 환타지」로 게임 세계를 대표하고 있는 롤플레잉게임.
그러나 RPG 본래의 재미를 만끽하며 게임을 즐기고 있는 유저들은 얼마나될까?
이 「RPG 환상 사전」은 RPG의 배경이 되고 있는 세계 각지의 신화, 전설로 거슬러 올라가며
주인공, 아이템, 무기, 방패 등의 유래를 소개한 이야기식 사전으로서 지금까지 알쏭달쏭했던
RPG (롤플레잉 게임) 세계의 궁금증을 속시원히 풀어줄 꿈의 사전입니다.
이 책을 읽는 순간부터 당신의 RPG 세계는 지금까지 맛보지 못했던 환상의 세계로 빠져들 것입니다.
게임에 관한한 가장 빠른 정보로 신뢰받는 게임챔프가 발행하는 RPG게임팬의 필독서
「RPG환상사전」! 기대해 주십시요!!

3월 20일 발매 예정!

＊이 책은 일본에서 발매된 이래 현재까지 22판을 거듭 출판한 베스트 셀러중 베스트셀러로서 발행사인 소프트 뱅크사의 협조를 얻어 국내 게임 유저들을 위해 챔프 편집부에서 특별 편집한 한글 완역본 입니다.

특보

드래곤볼Z 2

슈퍼컴보이	국내 발매일	93/3/20	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	반다이	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	국내동시 발매	게임 난이도	ABC ⒹEF

드래곤볼Z의 초액션 세계 제 2탄 ! 국내 동시 발매를 앞두고 챔프에서 완전공개 ! !

국내의 게임 유저들에게도 절대적인 인기를 얻고 있는「드래곤볼z」.

2월호 속보로 전해드렸던 내용처럼 이번에는 드래곤볼Z이 전대미문의 신세대 대전형 액션 게임으로 등장한다. 일본 국내에서는 150만개가 1차 예약 매진 되었으며, 국내에서도 동시발매가 결정되면서 이미 1만개가 예약 상태에 있다는 소식이다.

이에 편집부에서는 독자들의 궁금증을 풀어드리기 위하여 이 게임의 전모를 완전 공개해 드리기로 하겠다.

독자그림

송기호 챔프 점수 : 1000점

서울시 서초구 방배2동 980-4호

4개의 모드로 펼쳐지는 초무투전의 세계 !

VS모드는 마음에 드는 캐릭터로, 「스토리 모드」에서는 오공으로 토너먼트 전을 즐길 수가 있다

「초무투전」에는 네가지의 게임모드가 준비되어있다. 하나는 플레이어가 오공이 되어 싸우는 「스토리 모드」와 자기의 레벨에 맞추어 12개 항목을 변경 설정할 수있는 옵션모드, 마음에 드는 캐릭터를 선택해 우주제패를 꿈꾸는 「토너먼트 모드」. 그리고 또다른 하나는 마음에 드는 캐릭터를 선택해 대전할 수 있는 「VS모드」이다.

입문 스토리 모드

드래곤 볼Z를 처음에 입문하는 사람을 위해서 「스토리 모드」라고 하는 것이 준비되어져 있다. 여기에서 충분히 연습을 한 후 게임에 들어가면 게임을 능숙하게 할 수 있을 것이다.

1인 플레이 모드는 대전 상대가 원작과 동일한 순서로 등장한다. 플레이어는 처음에는 '오공'이 되고 '천하제일무도회'에서 피코로하고 싸운다. 전부 5인의 적을 무찌르는 것이 목적이다. '피코로'와 '베지타' 만이 친구가 되어 '오공'을 대신해여 싸울 수가 있다.

상대에게 이기면 스토리 전개를 가르쳐준다. 컴퓨터가 조종하는 피코로는 강하다 !

인정 옵션모드

옵션모드를 사용해 전투동작을 슬로우모션으로 볼 수가 있다 또한 필살기를 자동으로 할 수 있다 !

수업을 마치고 실전에 도전하기 전에 알아야 할 것이 '옵션모드'이다. 3개의 대전모드를 보다 재미있게 하기 위해서는 자신의 레벨에 맞는 모드를 설정해야 하는 것이다. 변경할 수 있는 항목은 12개가 있다. 자기의 파워와 라이프를 증감하고 컨티뉴 회수를 조절, 기술 커맨드의 확인을 하는 등 게임의 특성을 최대한으로 이끌어내어 싸울 수가 있다!

수업 천하일무도회 모드

너의 상대는 우선 우리가 말겠어 ! ! 대전 상대는 우리 맘이 아니야 ! 컴퓨터가 결정해 준다니까 !

「스토리 모드」를 마친후에 도전할 곳은 「천하제일 무도회」이다. 8인의 토너먼트 방식으로 게임을 진행나가는 것으로 대전 상대는 매회 다르게 나타난다. 즉 같은 상대와 지겹게 싸워나가는 것이 아니라 매회 어떤 상대와싸울까를 모르는 것이다.

이것이야말로 미체험의 초고속 전투를 느낄수있다 대전모드에서는 배경을 선택할 수있다

실전 대전모드

드래곤 볼에 어느 정도 익숙해졌다면 과감하게 대전 모드로 들어가라. 컴퓨터와 싸우는 대전모드와 사람끼리 싸우는 대전 모드가 있다. 최초에 등장하는 인물은 8인이 있고 자신이 좋아하는 대전 상대를 선택 할 수 있다. 스토리 모드는 모두 다르고 처음부터 모든 필살기를 사용할 수 있다.

듀얼스크린 시스템 탑재!

1P 캐릭터와 2P 캐릭터가 서로 떨어진 장소에서 싸울 때도 한 화면에 양쪽을 다 표시할 수가 있다. 격투의 무대가 되는 필드는 상하가 2화면분으로 나타나게 되며 좌우로는 고리모양으로 연결되어 있어 화면이 돌아가면서 무한히 스크롤을 한다. 또한 2인의 캐릭터는 좌우로 8화면분까지 떨어질 수가 있어서 최대 16화면의 광대한 필드를 무대로 격렬한 전투를 펼칠 수가 있다. 특히 기를 모았다가 적이 접근하면 단숨에 공격 할 수있다는 점이 다른 격투게임과 다른 점이다.

라이프 파워

캐릭터의 생명력을 표시하는 라이프와 필살기에 직접 관계하는 파워를 표시하고 있다. 상대의 공격를 막아내고 파워를 모아 필살기로 공격을 하는 것이다.

공격을 받으면 라이프가 감소한다. 방어해서 파워를 모아라!

레이다

초무투전의 배틀필드는 최대 가로, 세로 16화면분으로 넓어졌다. 레이다를 보고 자기와 적의 위치를 파악해 가며 전투를 벌일 수 있다.

자신과 적 캐릭터가 어느 위치에 있는지를 알아볼 수 있다.

분할라인

자신과 적캐릭터가 화면에서 튀어날아갈 정도로 떨어졌을 경우는 이 라인이 자동적으로 나타나 화면을 두개로 나누어줄 뿐만 아니라 캐릭터의 움직임에 따라 분할라인이 회전한다.

분할라인의 색으로 어느 정도의 거리를 알수가 있다

최강 8화면이 펼쳐지는 대전

기존의 게임유저로부터 사랑을 받았던 격투게임에서는 싸우는 장소는 많았어도 넓이는 그다지 변함이 없었다. 그러나 이번 게임에서는 전혀 틀리다. 지도는 작은 것부터 큰 것까지 크기 다 다채롭다! 배경도 원작과 거의 비슷하게 만들어져있기 때문에 플레이어를 무아지경으로 만들정도이다. 반드시 왕홍분을 느낄 것이다.

맵 사이즈의 대표적 종류

대표적인 맵의 사이즈는 3개로 나뉘어진다! 처음은 초급 사이즈의 맵에서 대전해가며 펀치와 킥등의 기본기를 마스터해 갈 수 있다. 상급 사이즈에서는 적과의 거리를 넓혀서 필살기로 공격해 나갈 수 있다!!

초급 사이즈
천하 제일 무도 회

중급 사이즈
암석층

상급 사이즈
무인도

사실적인 애니메이션이 창출되는 4대 특수기

「초무투전」에 등장하는 캐릭터는 기본적인 공격기인 펀치계(3종류)와 킥계(3종류)의 기술외에 수많은 필살기를 보유하고 있다. 「스토리모드」에서는 오공들은 스테이지가 진행할 때마다 새로운 기술을 익히기도 하고 무적으로 되기도 한다. 또한 이 공격기는 리얼한 애니메이션으로 표현되어 필살기를 사용할 때는 TV애니메이션의 성우들 목소리로 기술의 이름을 외치기도 한다.

또 오공과 베지타등의 사이야인은 경험치을 쌓음으로써 초사이야인으로 변신할 수있고 셀은 초기 형태와 최종 형태의 2단계 성장을 이룩하는 등 원작의 이미지를 충실히 재현하고 있다.

필살기!!

드래곤볼Z 세계에서 빼놓을 수 없는 파워넘치는 필살기들! 원작에도 있는 오공과 후리자의 최고 재미를 느낄 수있는 대전 장면을 통해 챔프 독자들에게 전격 공개!

오공 대 후리자

가메하메파—오공을 대표하는 필살기. 애니메이션과 동일한 "가—메—하—메—"를 외친다.

원기옥—머리위에서 기를 모아 에너지 볼을 만들어 상대에게 퍼붓는 호쾌한 필살기이다.

기원참—원래는 크리닝의 필살기. 그러나 후리자가 사용함에 따라 그 파괴력은 한층 파워업 되었다.

되치기!!

상대가 필살기를 쓴다고 해서 가만히 당하기만은 할수 없는것!

필살기에 대한 되치기도 이 게임에서는 다양하게 준비되어져 있는데, 무엇을 어떻게 다룰 것인지 헤메게될 정도이다.
자, 피코로와 인조인간 20호와의 대결 장면을 참고해 알아보기로 하자.

피코로 대 인조인간 20호

피하기—다가오는 필살기를 잘 보고 피하는 기술. 마치 애니메이션을 보고 있는 듯한 장면이 전개된다.

반사기—상대가 발사한 필살기를 되받아 날려버리는 기술. 다시말하자면 되치기는 필살기를 무효로 만드는 기술이다.

되치기—상대의 필살기를 되받아 거꾸로 상대방에 피해를 입히는 기술. 에너지 흡수—20호만이 쓸수 있는 되치기이다! 상대의 필살기를 손을 펴 흡수해 자신의 파워로 변화시키게 한다.

연속기!!

이 게임에서는 애니메이션에 버금과는 초 스피드의 대전을 즐길수 있다.

눈 깜작할 사이에 역습을 당할 정도로 날렵한 베지타의 움직임 등은 게임의 흥분치를 과열시키기에 충분하다.

베지타 대 인조인간 18호

대쉬엘보—떨어져 있다가 갑자기 상대에 다가가 강렬한 팔꿈치 공격을 퍼붓는 기술이다.

블라디 댄스—어퍼를 가한후 돌아치면서 팔꿈치 공격을 가하는 기술

대쉬 공격—갑자기 덤불링을 한후 착지와 동시에 온몸으로 돌진하며 상대방에 공격을 가하는 기술이다.

슬라이딩 킥—비스듬한 상태에서 돌진하며 킥을 구사해 연타 공격을 가하는 기술이다

특수기!!

물론 각 캐릭터에 의한 개성넘치는 기술들이 게임 가득히 대거 등장한다.

여기에 소개된 기술들은 빙산의 일각일 뿐이다. 과연 어떤 놀라운 필살기들이 숨어 있을까?

인조인간 16호 대 셀

아이빔—눈으로 부터 발사되는 광선기. 빔의 스피드에 상대방은 무방비 상태.

에너지 흡수—꼬리로 부터 상대의 에너지를 흡수 하는 셀마의 가공할 공격.

에너지 참—아래에서 부터 팔을 들어 올리면서 발사하는 에너지파 지면을 타고 고속으로 전진, 상대에게 피해를 입힌다.

에너지 참

기획정보 I

「드래곤볼Z-2」TV CF 제작현장!!

일본에서는 최근「드래곤볼Z 2」의 발매를 앞두고 TV 선전이 한창 방영되고 있다. 그런데 이 선전화면이 최신의 영상 기술과 컴퓨터 그래픽으로 제작하여 많은 화제를 불러 일으키고 있다. 이 선전은 약 15초간 방영되는데, 제작사는 일본에서 컴퓨터 그래픽 제작회사로 유명한「저팬 옴니버스」라는 회사로서 6인의 제작 스텝이 약 4개월간 에 걸쳐서 만든 작품이라고 한다.

그럼 리키드 메탈이라는 기법으로 등장하는 오공과 셀의 TV 광고 제작 현장을 챔프 독자들에게 소개해 드리겠다.

「컴퓨터 그래픽으로 탄생되는 Z전사」

스폰서로부터 의뢰를 받고 처음으로 하는 일이 캐릭터디자인을 하는 사람과 CG(컴퓨터 그래픽)제작을 하는 사람과의 토의를 갖는다.

그림 콘티(시나리오)가 정해지면 각자 분담을 하고 제작개시에 들어간다. CG스텝은 3사람이 담당했다고 한다.

처음으로 착수하는 일은 캐릭터의 3차원 모델을 만드는 것. 선에 의한 입체적인 그래픽으로, 어느 방향으로도 동작이 체크될 수있도록 만들어간다.

어느정도 동작이 체크되면 선에서 실제로 TV화면에 등장하는 그래픽으로 변환하여 재확인을 한다. 캐릭터의 색체와 표정, 골격등 세심한 부분을 한컷씩 작성해 나가는 단계이다.

표면이 미끌미끌한 감각으로 만들어 내는데는 상상을 초월한 정보량과 시간이 필요하다. 이 영상만으로 게임을 몇개나 만들 수있을 정도로 대용량이다

캐릭터가 완성되면 배경의 제작에 돌입한다. 디오라마(프라모델을 실제 상황처럼 만들어 리얼하게 꾸민 것)와 같이 배경전체를 컴퓨터속에서 만들어 나간다

따로따로 작성한 캐릭터와 배경을 합 성한다. 구도에 이상한 부분은 없는지를 체크한 후 애니메이션으로 이식한다. 여기서부터 캐릭터가 움직이기 시작하는 것이다.

캐릭터가 등장하지 않는 부분도 선으 로 그리고 마찬가지로 동작을 붙여간다

DRAGON BALL Z

모두가 즐겁게 보는 영상은 이 정도의 과정을 거쳐 드디어 움직이기 시작한다!! 이 단계에서는 오로라에 싸인 오공의 의상에는 아직 색상처리가 되지않았다!

긴급속보

챔프만이 드리는 초특급 속보

아랑전설

숙명의 결투

수퍼알라딘보이	현지 발매일	94/4/23	장르	액션	화면외국어 수준	일어 하
	제작사	세 가	용량	12M	대상 연령	국교생 이 상
	현지 발매가	8,800엔	기타	국내 동시 발매예정	게 임 난이도	ABC ⓓEF

원화를 알고 싶으면 엔화에다 6.8(93년 2월 20일 현재)을 곱하시면 됩니다.

아케이드용의 스케일을 수퍼 알라딘보이에서 완전재현

올 1월 미국에서 열렸을 겨울 CES쇼에서 제네시스(미국판 수퍼 알라딘 보이)용으로 선보였던 아랑전설(미국판-페이탈 퓨리)이 수퍼 알라딘보이로 발매된다는 빅 뉴스가 본사 제휴지인 「비프 메가드라이브」지로부터 챔프 편집국에 긴급히 알려져 왔다. 현재 아랑전설은 아케이드용으로 2탄이 소개된 이래 국내에서는 빅코사로부터 정품이 소개되어 오락실에서 최고의 인기를 얻고 있다. 이번에 수퍼 알라딘 보이로 소개되는 1탄은 슈퍼컴보이로 먼저 선을 보였으나, 아랑전설을 애호하는 유저들을 실망시키는 수준미달로서 많은 아쉬움을 남겼던 작품이었다. 이번 슈퍼 알라딘보이용은 슈퍼 컴보이용에서는 없었던 새로운 시스템을 대거 기용하고 있던 아랑전설 자체의 맛을 마음껏 즐길 수 있는 기대작이라 할 수 있겠다. 그럼 어떤 특징이 있는지 챔프 독자들에게 상세히 소개해 드리도록 하겠다.

수퍼 알라딘보이에서만 가능했던 4가지 신 시스템!!

NEW 시스템 1 3D표현으로 앞뒤 이동 재현

원래 아케이드용에서는 캐릭터 이동이 좌우, 앞뒤로 이동할 수 있도록 3차원적인 구성으로 이루어졌지만, 슈퍼컴보이용에서는 좌우 이동만이 가능해 단순한 감이 없지 않았었다. 이번 수퍼 알라딘보이용에서는 앞뒤 이동 표현이 가미되어 보다 더 입체적인 게임을 즐길 수있게 되어 있다.

테리와 탄풀의 대결. 그래픽이 한층 강화되어 있을 뿐만 아니라 앞 뒤 이동을 재현 아케이드 게임의 진수를 무리없이 재현했다.

NEW 시스템 2 컴퓨터 대 컴퓨터 대전 모드가 추가

앤디 보가드와 덕 킹과의 대전 장면. 컴퓨터끼리의 대전을 통해 상대방의 전력을 탐색할 수 있는 뉴모드가 첨부되어 있다.

슈퍼 패미컴용에서는 없었던 모드가 새롭게 첨가되었다. 무엇이냐 하면…컴퓨터와 컴퓨터끼리의 동시 대결이 가능한 것이다. 즉, 이 모드는 컴퓨터에 의해 대전 상대들이 자동으로 정하여 져서 마치 챔피언전을 앞두고 상대방의 대전을 관람하며, 상대의 전술을 알아낼 수 있는 것과 같은 일종의 관전 모드와 같은 대전 방식이다. 아랑전술을 처음 즐기는 유저라면 이 대전 모드를 이용하여 적의 전술을 파악하는데 용이할 것이다.

NEW 시스템 3 타이틀 데모와 음향에 의한 효과음 일품

슈퍼컴보이는 기본적으로 P-CM7음을 제공하는데도 불구하고 타카라가 내놓은 슈퍼컴보이용 아랑전설에서는 전혀 음향을 찾아볼 수 없었다. 음향뿐만 아니라 배경 사운드의 경우에는 슈퍼컴보이 치고는 너무나 빈약한 지원으로 유저들의 실망을 샀던 부분이었다. 그러나 이번 수퍼 알라딘보이용에서는 음향효과를 리얼하게 표현, 수퍼 알라딘보이의 PCM1음과 FM 3음, 그리고 12메가라는 방대한 용량이 혼합되어 박력있는 사운드를 연출하고 있다. 모든 사운드는 게임센터용과 동일하게 되어 있다니 정말 기대되지 않을 수 없다. 타이틀 데모 화면도 슈퍼컴보이용에서는 생략되었던 부분이지만 수퍼 알라딘보이용에선 완벽하게 연출해주고 있다.

테리의 파워 웨이브. 필살기의 작렬에 따른 음향 효과가 확실하게 지원되므로 슈퍼컴보이에서는 느낄 수 없었던 아랑전설의 진수를 맛볼 수 있다.

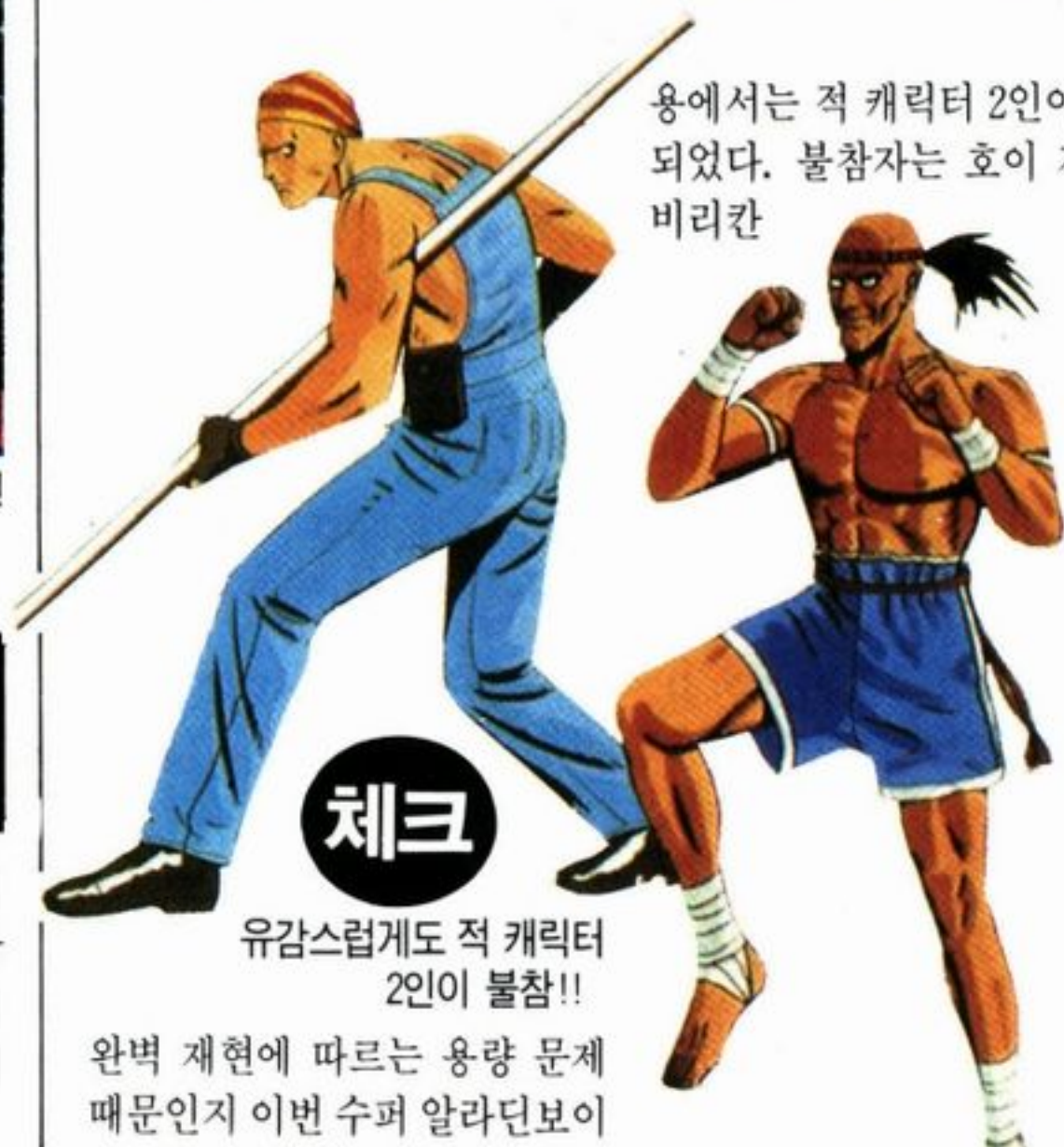
NEW 시스템 4 같은 동료가 결투를 도전해 온다.

현재 오락실에서 대단한 인기를 얻고 있는 아랑전설은 테리와 2명의 동료가 대전을 펼칠 수 있게 되어 있다. 원작에서는 동료와의 대전이 불가능했었는데, 이번 수퍼 알라딘보이용에서는 아랑전설의 시스템을 앞당겨 가미시킨 것인지(?) 도대체 동료와의 어떤 결투가 펼쳐질지 사뭇 기대가 모아진다.

테리와 리차드 마이어와의 대전. 수퍼 알라딘보이에서는 동료와 적들과의 관계가 슈퍼컴보이용과는 달리 새롭게 펼쳐지는데 그 숨겨진 이야기는…

역시 마지막 대전을 기다리고 있는 상대는 기스 하워드.
이번 수퍼 알라딘보이에서는 어느 정도의 난이도를 보여줄기 기대되는 한판이다.

체크

유감스럽게도 적 캐릭터 2인이 불참!!

완벽 재현에 따르는 용량 문제 때문인지 이번 수퍼 알라딘보이용에서는 적 캐릭터 2인이 누락되었다. 불참자는 호이 쟈이와 비리칸

로드 블라스터FX

메가CD	현지 발매일	92/12/18	장르	LD게임	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	울프팀	용량	CD-ROM	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	7,800엔	기타	컨티뉴	게임 난이도	ABC DⒺF

LD 게임 3탄!

로드 블라스터 FX는 레이저 디스크 게임 3탄으로 발매된 것. 이제까지의 시리즈보다 더욱 더 파워업 되어있다. 먼저 바이노랄 사운드. 종래의 바이노랄 시스템과는 달리 스피커용으로 효과를 볼수 있게 되어 있다. 원래 썬더스톰 FX에서 채용된 바이노랄 시스템은 헤드폰 전용이었는데 로드 블라스터 FX에는 한단계 발전하여 스피커용으로도 쓸수 있도록 되어있다. 바이노랄이라는것은 양쪽 귀라는 의미로서 다미 헤드라고 불려지는 사람 머리모형의 양쪽 귀 부분에 무지향성 마이크로폰을 달아서 스테레오로 청취하게 하는 방법이다. 이 청취방법을 사용함으로써 좌우 귀의 음량비, 시간비 등을 인간의 귀로 들을 때와 동일한 조건으로 청취케 해준다. 이것을 헤드폰으로 재생함에 따라 통상의 스테레오로는 재현하기 어려운 원근감을 재현할수가 있다. 로드 블라스터 FX에서 이용된 바이노랄 사운드는 지금까지의 바이노랄 사운드를 개량한 것으로 지금까지 헤드폰 전용이던 것을 스피커로도 사용하게 한 것이다. 스테레오에서도 구현할수 없었던 지금까지와는 차원이 틀린 대박력 게임 사운드와 효과음이 게임을 더욱 즐겁게 해줄 것이다.

▲로드 블라스터가 탑승할 차체 번호000의 스포츠카

게임의 스토리

1990년대 후반……. U. S. A(아메리카 합중국)

모터 테크놀러지는 인간의 생활과 밀착해서 발전했다. 그러나 한편으로는 자동차 사회가 가진 문제점들도 같이 발전했으니…… 폭주족들의 대립, 폭력, 파괴…… 하이웨이 폴리스와 FBI만으로는 대처할수 없다고 판단한 정부는 폭주족 퇴치 전문의 비밀경찰 SCP(스페샬 카 폴리스)를 결성하고 폭주족 퇴치에 나섰다. SCP와 RRR의 전쟁은 날마다 계속되어 바다, 산, 시가지 등에서 전쟁은 광범위하게 전개 되어 갔다. 충돌, 크랏슈, 대폭발등이 끊이지 않았으며 사상자는 속출했다. 그중 RRR이 제일 두려워 하는 SCP가 있었으니 새빨간 스포츠 타입의 차번호 000의SCP. 그 정체는 경찰 조직내에도 특급 비밀로 되어있어 극소수의 관계자들만이 알고 있었다. 통상 2~3대의 조직 행동을 하는 SCP에 그만이 단독 행동이 허용되었다. 한번 노린 타겟트는 절대로 놓치지 않는 늑대의 화신, 그것이 RRR에 공포의 대상이 되는 이유였다. 그러한 그도 한남자로서의 행복을 지니게 되어 사랑하는 여성과 결혼하게 되었다. 그러나 그런 그를 돌연 비극에 휩싸이게 한 것은 신혼 여행중에 폭주족과 부딪혀 결혼한 여성을 잃게 된일…. 타오르는 화염앞에서 그는 맹세 했다. 그녀를 자신으로부터 빼앗아간 폭주족. 그리고 그들을 조종한 여보스를 죽여 버리겠다고…. 비밀 경찰 SCP로서가 아닌 한사람의 남자로서 아내의 원수를 갚기 위해…

▲ 폭주족이 거리를 지나간다. 뒤에 남는것은 타다남은 재뿐…

게임의 목적

최종 목적은 이 지역을 지배하는 폭주족을 전멸 시키고 사랑하는 아내를 죽인 폭주족을 뒤에서 사주한 여보스를 타도하고 아내의 원수를 갚는 것이다. 게임 화면상에서 좌우방향, 터보, 브레이크의 표시가 되므로 그대로 맞춰 정확히 입력해야 한다. 정확히 입력하면 위험을 벗어나거나 폭주족을 공격할수 있지만, 입력이 틀리면 적의 공격을 받거나 함정에 빠져 게임오버 되고만다.

▲대박력!! 폭파되는 다리를 터보 점프해서 넘어간다

▲ 폭주족들은 로드 블라스터를 하수구 안으로 유인한다

캐릭터 소개

1. 주인공 : 폭주족 퇴치를 위해 결성된 비밀경찰 SCP에서 차체넘버 000을 가진 톱라이더－로드 블라스터라는 암호명을 가지고 한번 노린 목표는 절대로 놓치지 않는다. 폭주족한테는 가장 두려운 SCP. 다른 SCP의 멤버를 훨씬 뛰어넘는 테크닉으로 수많은 위험한 임무를 해낸다. 아내의 원수를 갚기 위해 450마력, V8엔진을 장비한 트란잠을 무기로 폭주족에 도전한다.

2. 여보스 : 폭주족을 실질적으로 지시하는 여보스. 거대한 지배력을 가지고 그 성격은 수하 간부들보다 훨씬 더 흉악하다. 그녀는 자신에게 대항한 자는 절대로 용서하지 않고 죽음을 내릴때까지 뱀처럼 끈질기다.

3. 폭주족 : 거대한 세력을 가진 폭주족. 그 세력, 폭력, 무력으로 마을을 파괴한다. SCP와 전투를 벌이며 주인공의 아내를 죽게한 직접적인 범인들이기도 하다.

◄건물내에 돌입. 폭주족을 쫓아 층계를 달린다 !

아앗 ! 무고한 어린이들이 ! ! ►
재빠른 동작으로 핸들을…

스테이지 소개

스테이지 1 '해안선'

파란 해안선을 좌로 바라보는 하이웨이. 여러 형태로 개조를 한 폭주족의 차가 충돌을 시도해온다. 해안선, 해안 리조트, 요트 하버 등 여러 장소에서 카체이스가 전개된다. 충돌해오는 폭주족을 피하거나 터보 공격을 걸면서 해안 일대의 폭주족을 일망 타진 하는 것이다 !

요트 하버에 트란잠이 점프해 들어온다

▲해안선의 격돌 ! 유조 트럭이 옆으로 충돌해 온다

스테이지 2 '계곡'

양쪽에 깎아 지른듯한 절벽을 세운길. 한발짝만 잘못 디뎌도 떨어져 버릴 것만 같은 길을 트란잠이 질주한다. 특히 썬더 스톰과의 충돌 장면은 압권이다.

썬더 스톰이 우측에서 다가온다

▲ 포크레인이 흙으로 메워 버릴 기세이다. 우측으로 핸들을 !

스테이지 3 '하이웨이'

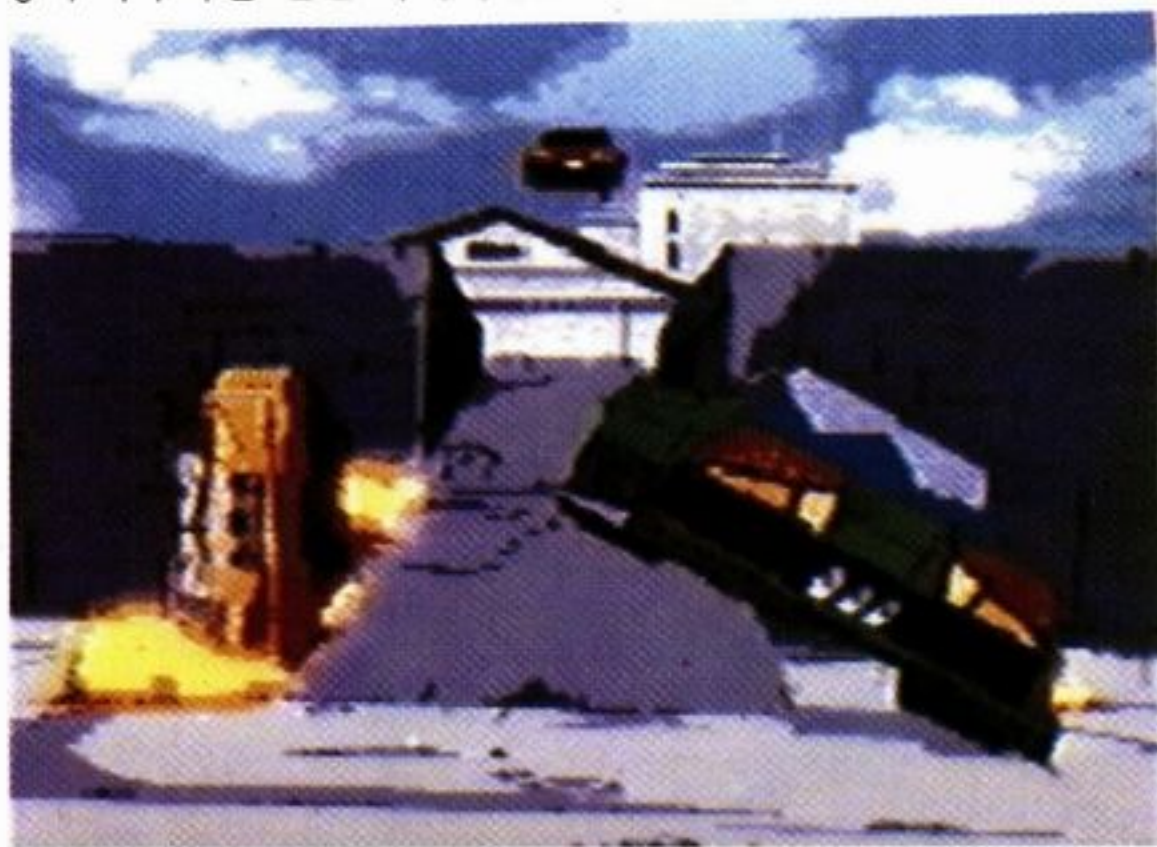
높다란 고층 빌딩 사이로 펼쳐진 하이 웨이. 폭주족들은 하이 웨이에 오일과 드럼을 뿌린다. 자동차위로 날아올라 도약 하는것이 가능하다. 고속으로 돌진해오는 폭주족들을 잘 피하도록.

폭주족이 불붙은 라이타를 기름위에 던진다

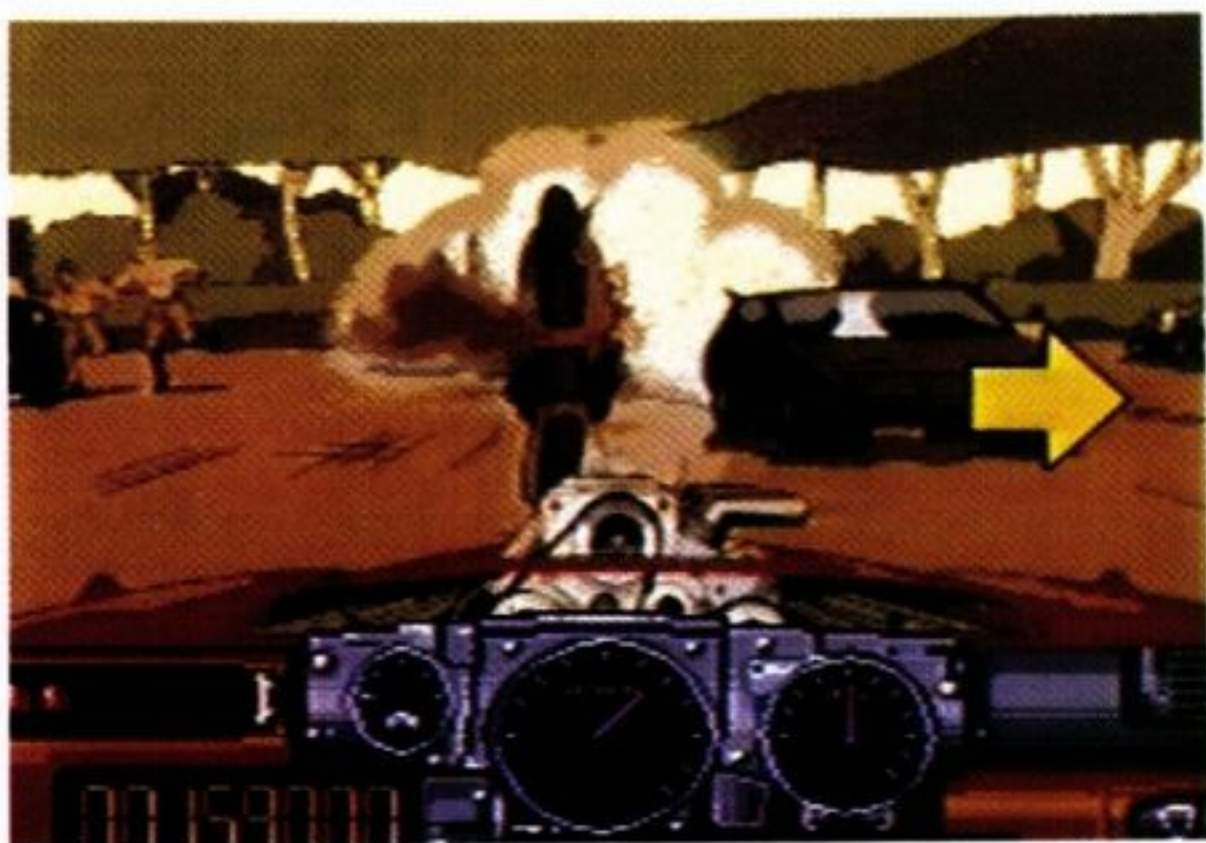
◄본네트위에 폭주족이 ! !
좌우 회전으로 떨어뜨려야…

스테이지 4 '폐차장'

폐차장에 폭주족들이 함정을 파고 당신을 기다리고 있다. 자동 화기를 휴대하고 있으므로 빠른 동작만이 승리의 열쇠가 될것. 곳곳에서 떨어지는 트랩을 조심하면서 폐차장의 폭주족을 전멸 시켜라!

▲스테이지 클리어 화면. 정지 화면이라 그런지 다른 화면에 비해 깨끗하다

▲폐차장의 마지막 탈출구. 트란잠을 조종하여 도약에 성공하면 추격하던 폭주족들은 양옆에 쳐박히게 된다

스테이지 5 '국립공원'

자연상태의 국립 공원에 폭주족이 날뛰고 있다. 폭주족을 노리되 자연산 야생 동물과 관광객들을 다치지 않도록 주의하자. 폭주족중에는 과감하게 바이크로 공격해오는 자들도 있으며 운전 기술도 수준급이다.

공원 광장에서 바이크로 공격해오는 폭주족

스테이지 6 '고층 빌딩'

이번 스테이지는 고층 빌딩안에서 전개된다. 폭주족을 쫓아 고층 빌딩안을 종횡무진 누비는 트란잠의 활약이 볼만하다. 고층 빌딩안에서 폭주족을 처치한후 빌딩 바깥쪽의 썬더 스톰을 공격하는 장면은 대박력!

발진 대기 상태인 트란잠

빌딩 창문을 깨부수고 썬더 스톰을 공격하자

스테이지 7 '하수도'

폭주족을 쫓아 도시 지하의 거대한 하수도로 진입한 트란잠. 그러나 그곳에는 폭주족들의 자동차가 깔려 있었다. 무려 30대가 넘는 차량과 사투를 벌리는 트란잠의 활약이 돋보인다.

▲트란잠의 엔진이 뜨겁게 달아오른다

저멀리 보이는 하얀 불빛들이 모두 폭주족의 차량이다

잠깐만

광 과민성 발작이요? 알만한 사람들은 다들 알고 있어요. TV 게임을 하면 발작이 일어난다는 얘기를 누가 믿어요. 저희 매장을 찾는 많은 학생들은 아예 관심도 안갖고, 웃기만 해요. 결과적으로 이 번 광 과민성 파문은 오보라는 해프닝으로 끝나기는 했지만, 어쩐지 마음은 씁쓰레 하더라고요. 정확하지도 않은 홍미유발성 기사를 경쟁적으로 보도한 일부 언론에도 문제가 있다고 봐요.

"정기구독신청안내"

정기구독이 유리합니다!

★ 특전 1

게임챔프에서 향후 1년내 발간되는 단행본(드래곤볼Z Ⅲ 포함)중 1권 무료 증정

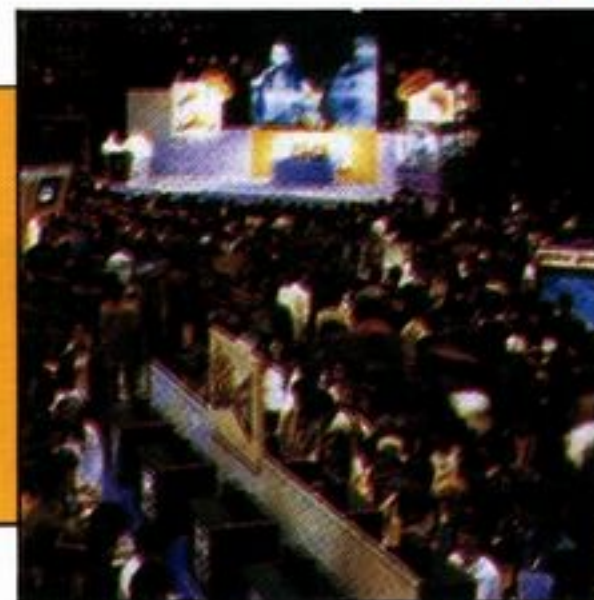
★ 특전 3

챔프점수 1,000점 증정

★ 특전 2

게임챔프 정기 회원카드 우송

★ 특전 4

게임챔프에서 주최하는 각종 행사 참가자격 자동부여

★ 특전 5 정기구독자에게는 향후 게임챔프 발간되는 모든 단행본 구입시 20% 할인혜택

★ 특전 6 게임챔프 정기회원 카드 지참시 본사 지정 게임가게에서 게임 팩구입시 10% 할인혜택(정기구독 신청자에 한해 본사 지정 게임업체 리스트 우송해 드림)

★ 특전 7 정기구독 기간내에는 책값 변동 및 임시 특가시에도 동일 가격에 공급

정기구독! 확실히 유리합니다.

정기구독은 고가 부록이 나오는 달에 적용되는 임시특가시에도 동일 가격(4,000원)으로 안전하게 계속 받을 수 있습니다.

■정기구독 신청 및 문의

☎ 702-3211/2

New Soft

메탈맥스 METAL MAX 2

슈퍼컴보이	국내 발매일	93/3/5	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	데이트 이스트	용량	8M +64K램	대상 연령	고교생 이상
	현지 발매가	9,500엔	기타	동시 발매	게임 난이도	AB©DEF

가까운 미래가 무대인 공상 과학 롤플레잉 게임！！

메탈 맥스 2는 기존의 롤플레잉 게임에서는 전혀 볼 수 없었던 새로운 세계관을 가지고 있는 게임이다. 지금으로부터 멀지않는 미래, 문명은 파괴되었고 흉악한 몬스터들이 들끓는 삭막한 세계- 이런 배경으로 해서 메탈맥스의 세계는 펼쳐진다. 국내 동시 발매가 결정되었지만 아직까지 국내 유저들에게 알려진바 없는 메탈 맥스 2의 세계로 독자 여러분을 안내해 드리도록 하겠다.

악의 무리 그라프라의 인간 사냥이 시작됐다！！

때는 얼마 안 되는 미래, 가까운 마을. "매드 바이아스 그프라군"에 의한 인간 사냥이 있을 것이라는 정보를 넣은 매드의 사람들은 그라프라군단의 음모를 처부수기위해 4인(여기서는 헌터라고 한다)의 호위병을 엄청난 돈을 주고 고용하게 된다. 위협해 오는 그라프라군단을 차례차례 쓰러뜨려가는 4인이지만 그들 앞에 강적, 그라프라군의 간부 '데드프로이라'가 나타났다. 데드프로이라는 폭군의 살인적인 공격에는 헌터일행도 쩔쩔매게 된다.

데드프로이라의 필살기 '데드화이어'에는 어느 누구도 꼼작없이 쓰러지고 마는데…

★「몬스터 헌터」라고 하는 것은?

전차에 타고 강력한 병기를 사용해 몬스터를 처치하는 것을 의미한다. 미래의 영웅은 '몬스터 바스터'가 되는 것이다！！

몬스터를 처치하여 그 댓가로 받게되는 상금으로 살아가는 이들은 삭막한 세계에서 누구보다 더 강인한 생존력을 가지고 있어 사람들로 부터는 존경을 받으며 한편으로는 무서운 존재이기도 하다.

헌터가 되었다고 해도 전차를 소유하지 않으면 누구도 헌터로서 인정해 주지 않는다

사상 최강의 헌터를 꿈꾸자！

"몬스타 헌터"가 되기위하여 필요한 조건은 특별히 없다！ 누구든지 '나는 몬스타 헌터다' 라고 말하면 누구든지 그 자리에서 헌터가 될 수 있다.

단, 전차를 가지고 있지 않으면 유감스럽게도 상대가 헌터로서 인정해 주지 않는다. 전차를 손에 넣었을 때, 비로소 '몬스터 헌터'로서 인정을 받을 수 있는 것이다. 전차를 손에 넣어야만 강력한 어떤 몬스터들도 쓰러뜨릴 수 있는 것이다. 먼저 전차를 손에 넣는 것으로서「메탈맥스」의 세계는 새롭게 펼쳐지는 것이다.

이 게임의 주인공은 3사람과 충견 포치이다!!

헌터와 포치

주인공의 이름은 헌터!! 이 소년은 전차를 잘 조정한다. 전차에 강력한 병기를 장비시켜 적들을 물리친다!! 포치는 헌터의 충성스러운 애완견으로 등위에 개 전용(?) 대포를 가지고 있다.

매카닉

이 캐릭터의 특기는 전차정비를 잘 하는 것이다. 전차의 조정은 조금은 서툴지만 정비에 관해서는 1급. 무거운 무기는 장비할 수 없다는 것이 약점이다.

솔저(군인)

전차의 조정보다도 몬스터를 만났을 때, 어깨에 발칸포를 메고 적을 무찌르는 육탄전의 명수이다. 지칠줄 모르는 체력으로 언제나 몬스터에게 도전을 한다.

몬스터와의 전투는 전차를 타고 벌어지게 된다!!

몬스터 헌터의 주인공은 처음에는 전차를 가지고 있지 않다. 그러나, 각지를 모험하는 가운데 몇대인가의 전차를 손에 넣게된다. 처음에는 헌터 혼자서 행동하게 되는데 도중에는 포치와 두사람의 동료가 함께 모험을 펼치게 된다. 한 사람 한 사람 특기를 가지고 있기 때문에 전력은 급상승하게 된다. 이들의 전차앞에서는 어떠한 몬스터들도 두려울 것이 없는 것이다.

최강의 전차를 만들자!!

주인공들은 전투를 되풀이 해 나가면서 점점 더 강력한 전력을 가지게 된다. 단지 전차만은 전력과 관계없이 레벨 업하지 않는다. 전차의 능력은 몬스터를 쳐부수고 받은 상금으로 장비를 교환해야지만 파워업 할 수 있는 것이다. 또한 엔진이나 샷시를 개조하면 전차의 능력은 더욱 강력해 질 수 있다.

황폐한 대지를 활보하는 주인공들. 동료나 전차를 확보하면 전투가 한층 재미 있어진다

전차의 사용법을 전면 공개!!

이 게임에서 손과 발이되는 전차를 효율성있게 그레이드 업 할 수 있는 방법을 전수해 주겠다. 전차를 정비하는 것은 크게 나누어서 5종류가 있다. 아래의 표에 각각 자세히 표시해 놓았으니 참고하시기를… 돈을 모아 처음 구입해야 할 병기는 기관총 타입것을 추천해 주고싶다. 기관총 타입의 병기는 탄알이 무한정 있기때문에 보스이외의 적들에게 사용하면 효과적이다. 그 다음으로 구입해야 할 병기는 역시 엔진이다. 엔진의 성능이 높으면 장갑파넬도 많이 저축할 수 있게된다.

⊙이것이 전차의 주요 구성이다!!

부포 기관총 타입의 포대. 파괴력은 주포에 비해 떨어지지만 무제한으로 총알을 사용할 수 있기때문에 보스보다는 약한 적에게 사용을 하면 유리!

S.E 미사일 화염방사기나 미사일 등 주포보다 더 강력한 특수 병기이다.

주포 강력한 파괴력을 가진 전차 포. 적을 한번에 파괴시킬 수 있는 강 력한 파괴력을 가지고 있다.

컨트롤 유니트 전차의 주행 을 제어하는 유니트. 그레이드 업을 하면 탄의 명중률과 방어율을 높일 수 있다. 평범하지만 중요한 기능이다.

자신이 직접 전차도 설계할 수 있다!!

세계의 어디인가에 있는 박사를 만나면 자신이 직접 설계한 전차를 만들어 준다

지명 수배 몬스터를 쓰러뜨리는 것이 최강의 헌터가 되는 지름길!

메탈 맥스의 세계에는 상금이 걸린 지명 수배 몬스터들이 대거 출현한다. 이런 지명 수배 몬스터들을 포획하면 사상 최강의 헌터로서 세계적으로 유명해 진다. 그러나 어떤 몬스터들이라도 강적이라서 그리 간단히는 쓰러지지 않는다. 지명 수배된 몬스터들을 무찌르기 위해서는 한층 파워 업된 강력한 병기를 장착한 전차를 준비하지 않으면 쓰러뜨릴 수 없다. 그러기 위해서는 많은 상금을 벌어들여야 한다.

지명 수배 몬스터

개미 아담

アダム・アント
賞金 2500
WANTED

피치피치 형제

ピチピチブラザーズ
賞金 500
WANTED

괴물 상어

スナザメ
賞金 1000
WANTED

몬스터를 쓰러뜨린후 헌터 사무실에 들어가 말을 걸면 상금을 얻을 수 있다. 괴물 상어를 쓰러뜨려 상금 1000G를 획득!

1. バギー SP 40/ 0
重量: 18. 71t
最大: 8. 00t
残り: -10. 71t

シバギー	OK	3. 00t
125ミリロングT	OK	3. 00t
22ミリバルカン	OK	2. 30t
タップダンサー	OK	2. 00t
92ミリスパルク	OK	4. 50t
ビームランサー	OK	1. 20t
ピッチングマシン	OK	1. 20t
ジャンゴ	OK	0. 20t
スパシーボII	OK	0. 91t

データ 装備 道具 砲弾 装甲

최초로 손에 넣은 전차. 전차의 이름은 바기

이 게임의 디자이너가 밝히는

"이것이 바로 「메탈맥스 2」 다!!"

미사오까 히로시

1958년 야마쿠찌현에서 태어났으며 와세다대학 제일문학부를 중퇴한 후 프리 라이터로 일하고 있다. 「드래곤 퀘스트 I~III」시나리오 제작에 많은 도움을 주었다.

4개의 전투 모드로 극적인 전투의 쾌감을 즐길 수 있다!!

「메탈맥스 2」의 전투모드는 정말 뛰어납니다. 「1」의 경우와 마찬가지로 메탈맥스는 강해지면 무엇이나 할 수 있는 게임이 됩니다. 순차적으로 플레이를 하는 것을 좋아하는 사람들을 위해서 스토리와 이벤트 등도 준비해 놓았지만 그것을 무시하고 순서에 상관없이 게임을 진행할 수 있습니다.

전진하기위해서 제일 필요한 것은 무조건적으로 '강해지는 것'과 아직 가보지않은 곳으로 가보는 것입니다. 우선은 전투에 몰입해 보는 것이 제일 좋을 것입니다.

전투를 재미있게 하기 위해서 「메탈 맥스2」는 4종류의 전투모드를 준비해 놓았다는 것입니다. 그 중에서도 아군과 적군이 총력전을 벌이는 「모드 C」는 최고의 즐거움을 여러분께 줄 것입니다. 그러나 이 모드는 사실감이 뛰어나기때문에 강적을 만나면 위험합니다.

또 아직 가보지 않은 장소를 간단하게 알 수 있도록 BS시스템이라고 하는 컨트롤러를 준비해 놓았습니다. 이것은 지도를 통해서 주인공이 가는 장소를 알려주는 시스템으로 최첨단의 위성 시스템이라고 할 수 있겠죠.

기존의 롤플레잉 게임과는 한 차원 다른 게임 세계!!

지명수배 몬스터는 전부 16마리로 증가했습니다. 다른 게임에서는 결코 볼 수 없었던 개성적인 캐릭터들이 대거 등장합니다. 괴상한 적들을 쓰러뜨리는 재미 또한 대단하죠. 거기다 지명수배 되어 있는 몬스터를 쓰러뜨리면 막대한 상금을 받게 되는데, 그 돈으로 또 다른 신종 무기를 사용할 수 있습니다.

テッドブロイラーの攻撃!
HP 970
HP 184

주인공의 눈앞에 나타난 바이아스 그 라프라 사천왕!! 게임이 진행 될수록 강력한 적들이 대거 등장한다.

「게임챔프」통신판매 이용안내

독자 여러분! 안녕하세요 저는「게임챔프」에서 통신판매를 담당하고 있는 '챔프통'입니다. 저희 「게임챔프」에서 만든 단행본 및 과월호 통신판매 안내가 나간 뒤로 많은 분들이 구입문의를 해와 이번달부터는 본격적으로 제가 담당하게 되었습니다.

항상 정확한 분석, 자세한 공략, 신속한 정보를 우선으로 하는「게임챔프」발행물들이 모두 여러분들의 손에 쥐어질 줄 알았는데 그렇지 못한 경우가 많은 것 같아요? 예를 들면 소식을 못들어 구입하지 못한 경우, 지방이라 제대로 공급이 안된 경우 등 안타까운 사건이 여기저기서 벌어지는 것 같습니다.

그래서 저희「게임챔프」를 사랑하고 기대해 주시는 분들을 위해 본격적으로 통신판매를 실시하려고 합니다. 통신판매가 뭐냐구요? 잘 모르시죠.

통신판매란 지금까지 게임챔프에서 발행한 단행본 및 과월호(이미 서점에는 없는 지난호), 또는 지방의 경우 피치못할 사정으로 서점에 공급이 안된 경우 등에 한해 은행에 해당 금액을 입금하시면 바로 여러분의 댁까지 배달해 드리는 제도입니다. 이제 아셨죠?

더 자세히 알고 싶으시면 다음을 보세요. 그래도 모르시겠으면 702－3211/2로 전화를 거신 다음, 통신판매 담당자인 '챔프통'을 찾으세요.

드래곤볼Z－Ⅲ

상품 코드번호 : G－101
상품명 : 드래곤볼Z－Ⅲ
판매가격 : 3,900원

드래곤 퀘스트 V

상품 코드번호 : G－102
상품명 : 드래곤퀘스트
판매가격 : 5,900원

부록세트1

인기「게임만화, 배경음악CD」

상품코드번호 : G－104
상품명 : 인기「게임만화, 배경음악CD」
판매가격 : 4,500원

2. 구입 방법

①우선 원하시는 상품을 선택하시고
②가까운 은행에 가서 해당 상품의 가격을 입금하십시요.
＊각 은행 온라인 번호는 본지 맨 뒤 페이지 참조
③은행에 금액을 입금하시고 반드시 저희「게임챔프」로 전화를 주셔서 이름, 주소, 전화번호, 해당 상품명을 알려주십시요.

이제 모든 것이 끝났습니다. 3일후면 여러분의 손에 신청 물품이 쥐어져 있을 것입니다.

게임챔프 과월호(CD 제외)를 원하시는 분은 4,000원을 은행에 입금하시고 원하는 월호를 저희 게임챔프에 말씀하십시요. 바로 우송해 드리겠습니다.

New Soft

사신 드라크소스

일렉트로닉 아트 빅터에서 내놓은 신작으로 횡스크롤 형식을 취한 액션게임이다. 이 게임의 특징으로서는 멜로디를 연주해서 장해물을 제거한다는 독자적인 시스템을 채용한 것이라 하겠다.

수퍼알라딘보이						
국내 발매일	93/2/19	장르	액션	화면외국어 난이도	영어 하
제작사	일렉트로닉아트	용량	8M	대상 연령	국교생 이상
현지 발매가	8,900엔	기타	연속기능	게임 난이도	ABⒸDEF

멜로디 주술을 연주해서 승려를 구출하라 !

이 게임은 액션게임으로서 특색이라면 충격제와 타임제를 병용했다는 점이다. 게임 진행은 점프와 무기에 의한 공격이 가능하기 때문에 아이템에 의해 무기를 파워업시키면서 진행시켜 나간다. 스테이지 내에 있는 문지기를 제거하고 석상으로 변해버린 승려를 구출하는 것이 이 게임의 최종목적이다. 문지기를 제거하려면 멜로디로 주술을 연주해야한다.

문지기를 제거하고 승려를 구출하라 !

놓여진 스테이지를 클리어하려면 우선 장애물을 제거하고 석상으로 변해버린 승려를 구출해야 한다. 각 스테이지별로 문지기가 장해물로 놓여져 있어 문지기를 쳐부수지 않으면 다음 스테이지로의 진행은 불가능하다.

석상이 되어버린 승려는 각 스테이지마다 2–3인 정도 놓여져 있는데 이들을 모두 구출하지 않으면 출구까지 전진해나가도 다음 스테이지로 연결되는 것이 아니라 최초의 스테이지로 되돌아 온다는 것이다.

석상으로 변한 승려

스테이지중에 석상을 발견하면 무기를 사용해 공격해야 한다

무기로 공격을 하면 석상이 깨지면서 승려가 건강한 모습으로 튀어 나온다. 쿠르릉 !

멜로디를 사용하라 !

스테이지 진행중에 링을 발견할 수있다. 이 링을 2개 모아 문지기에게 끼워놓을 수가 있다. 그러면 문지기는 4방향의 화살표를 나타내고 이에 대응한 멜로디를 연주한다. 그 화살표와 같은 방향으로 버튼을 누르면 문지기는 산산조각이 난다.

링을 2개 모아 문지기에게 끼운다

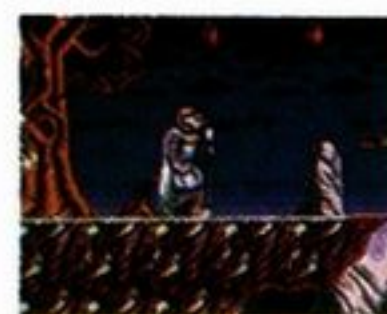
방향버튼으로 화살표와 같은 방향으로 입력시킨다

임무가 완료되면 문지기는 산산조각이 난다. 이때 무기 아이템이 나타난다

갑옷을 장비하기 위해 링을 모아라 !

특수행동을 취함으로써 갑옷을 장비할 수있다. 우선 적이 떨어뜨리는 아머링을 모은다. 그러면 캐릭터는 갑옷을 장착할 수가 있다. 그러나 주의할 점은 공격을 받아 아머링이 일정량보다 줄어들면 갑옷은 없어져 버린다.

아머링과 아이템은 엎드려서 취한다

실버아머

33개를 취해 장비할 수있다. 충격을 반감시킨다

골드아머

67개를 취해 장비할 수있다. 충격을 완전히 막을 수가 있다

무기는 5종류, 3단계로 파워업시킨다

장비할 수있는 무기는 총 5종류이다. 스테이지별로 나타나는 문지기를 무찌를 때마다 하늘에서 떨어지는 아이템을 얻으면 변경할 수가 있다. 같은 아이템을 계속 얻으면 3단계로 파워업을 할 수가 있다. 단, 파워업 단계는 무기를 변경하면 초기상태로 뒤돌아가 버린다.

문지기를 무찌르면 아이템이 하늘에서 떨어진다

5종류의 무기

무기는 파워업하면 공격력이 오르지만 겉보기에는 변함이 없어 보인다. 배틀액스를 권장하고 싶다.

매직다가 처음에 장비하고 있는 무기, 전방을 향해 일직선으로 날을 수가 있다.

모닝스타 회전하면서 전방을 향해 일직선으로 날아간다

화이어 볼 불덩이가 회전하면서 전방을 향해 일직선으로 날아간다

배틀액스 거대한 도끼가 전방을 향해 꼬리를 그리며 날아간다

부메랑 전방을 향해 날아간 뒤 U턴하여 후방으로 날아간다

그외의 아이템

여기에서 소개하는 아이템은 보석상자에서 입수할 수가 있다. 보석상자는 스테이지 중에 특정한 장소를 통과하면 출현한다. 항상 정해진 장소에서만 출현한다.

출현한 보석상자는 공격하면 뚜껑이 열린다

해골
화면상에 나타난 적에게 충격을 주는 마법을 사용할 수 있다

불덩이
거대한 불덩이가 발생한다.

번개
적의 공격을 받아도 일정시간 무적이 된다

모래시계
제한시간이 1분 가산되는 중요한 아이템이다

링가방
공격하면 대량의 아머링을 분출한다

난장이
3번 부딪히면 컨티뉴기능이 가동된다

사과
득점을 할 수 있지만 잠을 자야만 회복이 된다

하트
체력이 조금이라도 회복 가능한 아이템

향수병
사과보다도 많은 체력을 회복할 수 있다.

금항아리
체력이 회복된다. 효과는 향수병과 동등

화살표
득점이 되지만 조금은 뒤쪽으로 되돌아온다

별
득점 아이템이지만 이외에도 여러종류가 더있다

각 스테이지 보스를 무찌르고 사신을 처벌하자!

이 게임은 4개의 스테이지와 에리어별로 3개의 스테이지로 되어있다. 마지막에 보스를 쓰러뜨려야만 한다.

에리어 1 여행의 계곡

우선 필수적으로 해야하는 일은 아머링을 모으는 일이다. 또한 갑옷을 장비해야만 진행가능하다. 보스를 무찌르자.

보스

공중을 떠다니면서 불로 공격해 온다. 배틀액스로 공격하면 편리하다

에리어 2 동굴

이 장면에서는 동굴속에서의 전투신이다. 알을 던지며 공격해오는데 보스의 새끼가 부화되어 땅바닥을 기어다닌다.

오징어를 닮은 적은 뜻밖에 상대하기 어렵다. 장착한 무기가 약하면 대적하기 힘들다

보스

조금은 졸린듯한 표정을 짓지만 정확한 공격을 하고 있다. 우선 알부터 부수자

에리어 3 고브린 마을

스테이지에 돌입하면 멜로디를 익혀야한다. 보스는 긴 머리를 한 괴수이다.

아니 이럴수가! 아이템을 얻었더니 스테이지의 처음 장면으로 되돌아가 버렸다!

보스

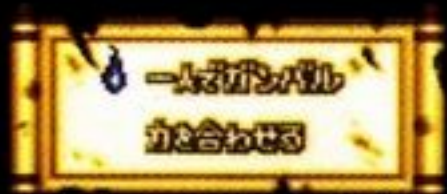
보스의 약점은 얼굴에 있다. 갑옷이 없으면 승산은 없다

에리어 4 드라크소스의 성

얼굴에 약점이 있는 드라크소스는 모래시계를 얻어 간단히 물리치자. 타임제한이 엄한 면도 있다.

보스

사신 드라크소스의 약점은 얼굴. 배에서 나오는 몬스터를 무찌르면서 공격하자

New Soft

게게게의 귀태랑

천마대왕이 부활했다. 다시한번 천마대왕을 1000년동안 잠들게 하자 !

슈퍼컴보이	현 지 발매일	93/2/5	장르	액션	화면외국어수준	일본어 중
	제작사	반다이	용량	8M	대 상 연 령	중학생 이 상
	현 지 발매가	8.800엔	기타	2인 플레이 가능	게 임 난이도	AⒷC DEF

2인 동시플레이 가능

이 게임은 2인 동시 플레이를 즐길 수있는 게임이지만 특이하게도 2명이 하나의 에너지를 갖고 적들과 싸우며 한사람이 죽으면 같이 죽어야 한다는 단점이 있다. 특이한것이 주인공의 얼굴 모양이 '은하철도 999'의 주인공인 철이와 비슷하게 생겼다.

타이밍의 중요성

이 게임은 다른 액션게임보다 타이밍이 중요하다고 느낄 것이다.

미리 적이 어떤 공격을 해올까를 짐작한 후 방어자세를 취해야 한다.

스테이지마다 달라지는 주인공의 요괴 친구들

스테이지가 바뀔때 마다 주인공의 요괴친구들이 바뀌게 된다.

어느 스테이지는 요괴친구들이 중요하게 느껴지는 스테이지가 있을 것이다.

또한 게임을 중단(셀렉트키)시키지 않고 쉬게되면 주인공의 머리위에서 요괴가 나와 주인공의 머리를 두들겨 주는 등 재미있는 장면을 연출하기도 한다.

무기 사용법

동그란 에너지볼을 얻으면 특수무기를 사용할 수 있는 횟수가 1회씩 늘어난다. 무기의 종류는 채찍, 나막신, 번개 등이 있다.

단 번개는 위력이 강력하므로 많은 에너지볼을 필요로 한다.

오프닝 스테이지

이번 스테이지는 게임의 스토리를 알려주는 스테이지이다. 그다지 어려운 부분은 없지만 처음하는 사람이면 진행하기 쉽지 않다. 특히 중반에 등장하는 처녀귀신(?)은 더욱 까다롭다.

업드려 입을 열때가 찬스이다

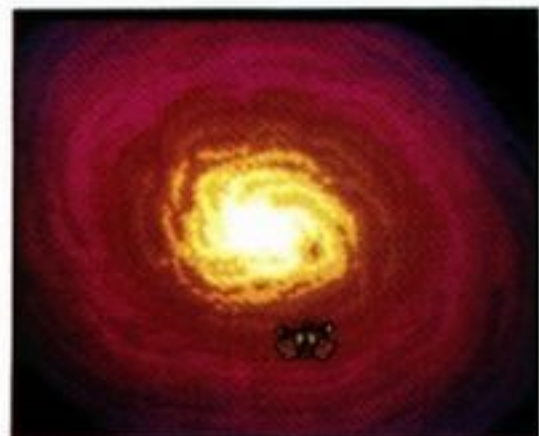
처녀귀신은 주인공과 뽀뽀하고 싶어한다. 재빨리 뒤로 물러서 냄새나는 입술을 피하자. 그리고 그녀가 땅에 엎드렸을 때 공격하는 것이 중요하다.

그후 치사하지만 재빨리 도망가야한다. 잘못하면 몸이 마비될 수도 있다.

입에서 지저분한 물질이 나온다. 보호망으로 막자 !

기회다. 반대방향으로 가서 비듬으로 사정없이 공격하자 !

이번 스테이지 보스는 입에서 무엇인가 지저분한 물질을 뿜어낸다. 특수 융단('X')으로 막아내야 한다. 보스가 점프해 주인공의 위로 날아가면 반대쪽으로 재빨리 가서 보스의

얼굴을 공격해야 한다. 쉽지 않겠지만 이런 패턴을 반복하면 적을 물리칠 수 있다.

미지의 세계로 워프하는 멋진 장면 !

1999년으로 워프했다

그후 태랑은 1999년으로 천마대왕을 찾아 워프하게 된다. 아직 죽지 않은 보스는 주인공이 워프한 장소를 봉인해 버린다.

과연 다시 돌아올 수 있을지는 의문이다.

제 1 스테이지

본격적인 게임이 시작었다. 특별히 까다로운 적은 상자안에서 나오는 적인데 적과의 거리를 적절히 맞춘후 앉아서 비듬(?)으로 공격하면 물리칠 수있다.

그리고 이번 보스는 소환술(변신술)을 쓰는데 때로는 큰 바위와 망치 또는 여우로 변한다

망치가 나오면 반대방향으로 열심히 도망가면 사라진다

점프한후 공격하자

바위는 높은 곳에서 점프를 해야한다

각각의 공격 패턴이 있지만 그 방법을 찾아 내면 아주 재미있게 게임을 진행할 수있다.

점프해서 머리카락을 쏘아 노인을 구해준다

제 2 스테이지

처음에 달걀 귀신은 밑으로 내려오지 않는다

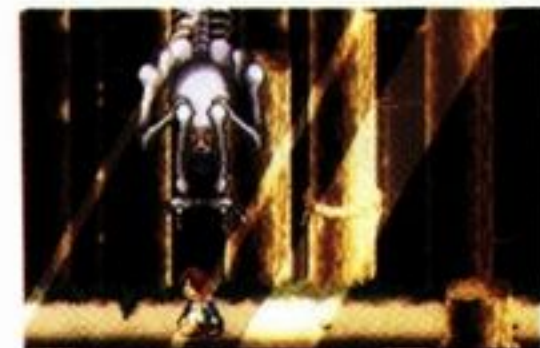
처음부터 주인공에게 타격을 줄 적이 나타는데 타이밍을 잘 맞추면 쉽게 물리 칠수 있을 것이다.

필살기를 사용하면 적에게 공격당하지 않으며 오히려 공격을 할수있다

중간에 팽이를 던지는 적이 나타나는데 팽이를 던지면 방어를 한 후 공격을 한다.

그러나 이번 보스는 상당히 많은 시간이 소비된다.

공격해도 소용이 없으므로 계속 방어 자세를 하고 있자

평상시에는 공격할 수가 없으므로 방어만 하자. 조금만 기다리면 보스가 나무에서 내려올 때가 있다. 팔을 두번 폇다가 움추리고 내려오는 순간이 포인트다.

기회는 지금뿐이다. 위쪽으로 공격 ! 보스의 손밑으로 움추리고 앉아 있다가 올라가면서 손을 벌리는데 그때 패드를 위로 하고 공격을 한다. 타이밍을 잘 맞추어 몇회만 성공하면 보스를 물리칠 수있다

이번 보스도 이기면 황금 밥(?)을 준다.

제 3 스테이지

이번 스테이지는 보스가 아주 열(100℃)받게하는 스테이지이다.

아무리 신중히 게임을 진행해도 통과하기 어려운 곳이다.

아마도 게임실력은 게임에 등장하는 귀신들과 비슷한 수준의『게임의 귀신』이 되어야 하나보다.

엄청나게 혀가 길다. 점프를 하지 않도록 주의하자
또 밑에서 튀어나오는 적들이 있는데 그 적들은 점프할때 공격하면 혓바닥을 내미는데 뒤로 물러나서 또 공격하면 금방 없어진다.

너구리가 등을 보이다니 ! 찬스다. 너구리 같이 생긴 적이 어느 곳에서 나타날지 모르니 너무 급히 길을 가는 것은 건강에 좋지 않다.

순간이동 후 합체될 때가 찬스이다. 이번 보스는 순간 이동을 하는데 보스가 하나로 될때 공격한다. 또 보스가 공격을 하게 되면 방어를 해야한다.

New Soft

플라잉 히어로

- 부규루의 모험 -

슈퍼컴보이	현지 발매일	92/12/18	장르	슈팅	화면외국어 수준	일어 하
	제작사	소펠	용량	8M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	8,800엔	기타		게임 난이도	ABC ⓓEF

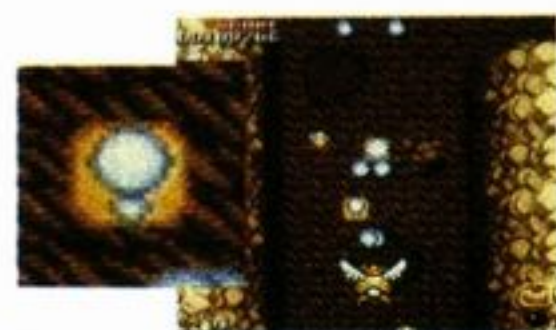
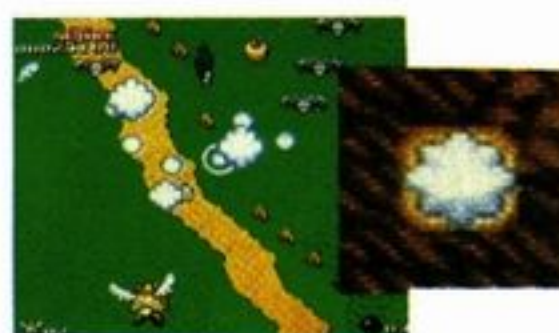
간다 대마왕! 부규루의 모험.

부규루라는 계란맨이 빼앗긴 걸프렌드 파오를 되찾기 위해, 대마왕의 성을 향해서 숲과 바다 그리고 우주까지 모험하는 종스크롤의 코믹컬 슈팅 게임이다.

이 게임의 매력은 슈팅의 상쾌함과 등장 캐릭터의 친근감있는 귀여운 주인공인 부규루군과 계속해서 나타나는 모든 캐릭터들이다. 게임 방식은 마치 코나미사의 트윈비를 연상케하며 캐릭터 디자인 또한 코나미사의 파로디우스를 연상케 한다.

지금부터 펼쳐지는 총 8스테이지는 모두 꿈의 세계이다. 어느 슈팅게임에서도 볼 수없었던 귀여운 보스들의 다채로운 공격은 매번 스테이지를 더해갈 때마다 더욱 재미있어 진다. 여기서는 4스테이지까지의 모험을 소개해 드리기로 하겠다.

조작법: 방향키—부규루의 방향 조정
B—쇼트
Y—폭탄
R, Y—대각선 방향으로의 쇼트공격
SELECT—스피드조정

재미있는 슈트의 3단변신

부규루 슈트
부규루군의 통산탄. 처음부터 가지고 있는 무기치고 연발이 강력하다. 다른 두개의 무기보다 어쩌면 나을지도…

보와슈 탄
적을 관통하는 거품으로된 관통탄. 어쨌든 강력하지만 파워업하지 않으면 힘들다. 초보자라면 사용하지 않도록.

부규루 레이저
버튼을 누른 채로 공격할수있는 필살무기. 강력하지만 사정거리가 짧은것이 결점.

스테이지 소개

ACT. 1 부규루. 모험을 시작하다.

처음 스테이지의 무대는 숲이다. 시작과 동시에 날아오르는 새들은 아주 멋있다. 여기서는 날개를 달고 있는 원숭이와 박쥐, 풍뎅이 등이 공격해온다. 보스는 잔상을 이용해서 공격해온다. 스테이지 클리어는 쉬운 편이다.

박쥐의 두번째 공격은 무섭다.

첫번째 보스는 잔상을 이용해 공격. 앗! 적 공격위치가 계속 바뀐다.

ACT.2 마의 돌산에서 대핀치

진짜로 펀치. 누런 토양이 펼쳐진 황량한 벌판. 암석인간은 단단하고 토템폴같은 원숭이도 꽤 강하다. 보스는 총알을 뱉으면서 움직이는 괴물고양이. 움직이면서 마구쏴라. 유도탄의 효과적 활용.

암석인간은 벽에 부딪치며 이동공격. 회전공격을 한다.

중간보스 원숭이. 어부바맨을 생각나게 한다. 팔을 휘두르며 총알 공격.

ACT.2의 보스인 고양이. 엉? 다리가 두개다!

ACT.3 바다는 넓고 크다!

갑자기 눈앞에 펼쳐진 바다. 기분은 후크나 보물섬. 가장 굉장한것은 바다속에서 나오는 보스인노을. 클리어하면 물속으로 빠진다.

중간보스 해룡? 지렁이? 여기서 죽는다면 당신은 슈팅의 세계를 떠나시오.

까마귀선장. 꽤 까다로운 중간보스이다.

'노을'이라 불리는 태양보스. 육탄으 로 공격해오는 덩치큰 왕.

CT.4 깊고 넓은 심해

노을이 도망간후 부규루는 그의 걸 프렌드를 찾아 다시 길을 떠난다. 그의 눈앞엔 또다른 세계가 펼쳐진다. 여태까지의 지상 세계가 아닌 수중의 모험이다. 고생대의 갑주어가 돌아다니며 바늘을 사방으로 쏘고 ACT.1에 등장했던 보스가 다시 등장한다. 그러나 ACT.1과는 다른 마법이 아닌 롤링스톤으로 공격해온다. 또 ACT.3에서 등장했던 해룡? 이 이마에 혹이나서 재등장. 여전히 쉽다. 음악이 바뀌며 예쁜 인어 아가씨 출현. 보스치곤 쉽다. 그러나 인어 아가씨가 죽으면 배경이 바뀌며 진짜 보스가 나오는데…

갑주어의 공격이 상당히 무섭다.

ACT.1보스가 더욱 파워업해서 등장.

멍청이 해룡이 재등장.반창고와 혹이 돋보인다. 머리 부분을 집중 공격하면 파괴된다.

아름다운 인어 아가씨.그러나 그녀의 속마음에는 나쁜 마음이 있다. 방울이 날아올 때에는 왼쪽에서 R버튼을 누르자

SCORE
00349900

윽, 이것이 뭐당가? 얼굴 크기를 막조 정한다. 노력만 한다면 쉽게 클리어할 수 있다. 꼬리 부분에서 화살이 나오므 로 얼굴 부분으로 가자.

New Soft

더 킥복싱

킥복싱은 격투기 중에서도 상당히 과격한 스포츠이기 때문에 TV 방송에서도 구경하기 힘든 것이 사실이다. 이제 안방에서 TV게임으로 격투기의 주인공이 되어 리얼한 그래픽과 박진감 넘치는 효과음에 압도당하여 보도록 하자!

수퍼알라딘보이	국내 발매일	93/1/29	장르	액션	화면외국어 수준	영어 중
	제작사	마이크로 월드	용량	8M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	8,500엔	기타	2인동시 플레이	게임 난이도	ABC ⒹEF

리얼한 그래픽으로 플레이어를 압도한다

8메가의 그래픽

관중시점에서 진행되는 이 게임의 프로그램 크기는 8메가. 그 많은 용량을 부드러운 몸놀림에 모두 퍼부었다고 해도 과언이 아닐 정도로 등장하는 선수의 동작은 실로 정교하고 다채롭다. 또한 충격을 받으면 라운드를 비추는 조명서치가 꺼진다는 특징이 있다.

간단한 축에 속하는 기술인데도 장면 수는 무려 10. 장면 수로 밀어붙인 게임이라해도 과언이 아니다

55가지의 다채로운 기술

복서가 구사할 수 있는 기술은 무려 55가지! 패드의 버튼이 수십개가 된다면야 모든 기술을 구사할 수 있겠지만 여러 제약성때문에 55개의 기술중 마음에 드는 기술을 선택해서 경기에 임하게 된다. 기술마다 공격력, 신속성, 사정 거리 등이 전부 다르므로 잘 판단하여 취해야 한다.

(기술의 일부)

상단 손기술	손등—체력을 회전시켜 상대의 후두부와 얼굴을 손등으로 때린다
중단 손기술	스트레이트—가볍게 업드려 상대의 몸을 주먹으로 때린다
상단 발차기	돌려차기—공중에서 점프해서 몸을 회전시킨 힘으로 상대의 얼굴 강타
중단 발차기	옆구리차기—낮은 타점에서 접근해온 상대의 몸을 찬다
하단 발차기	회전발 후리기—일회전하여 상대를 발을 후린다. 상대를 쓰러뜨릴 수가 있다

기술번호가 55가지로 되어 있지만 0번은 기술에서 제외되므로 54가지가 된다

상단 손기술

중단 손기술

상단 발차기

중단 발차기

하단 발차기

꾸준한 대전으로 체력향상을 꾀한다

캐릭터 선정가능

세계선수권에 랭킹되어있는 여러 선수중 자기에게 걸맞는 선수를 아무나 선택해서 대전 할 수 있다. 옵션모드에서 이름. 국적을 결정할 수가 있고 국적은 15개국이 준비되어 있다. 하지만 너무 힘든 선수를 택하게 되면 곤란하다. 시합이 거부되어 버리고 말기 때문이다. 약한 선수부터 차례로 이겨 나가며 실력을 키우는 것이 중요하다.

▲메인 메뉴. 이곳에서 게임에 필요한 모든 것을 설정할 수 있다

▲너무 무리한 상대를 선택하게 되면 이렇게 되고 만다

연습게임도

대전하기 전에는 연습게임을 치루어 체력 보강도 할 수 있다. 스파링 연습과 샌드백 치기, 반사신경 테스트 등이 준비되어 있다.

▲대전하기 전에 연습을 충분히 해 두어야 한다

▼모든 키를 닥치는대로 눌러보면 알 수 있다

◄상당한 반사신경을 필요로 한다. 패드보다는 스틱이 훨씬 유리할 것이다

롤플레잉성 가미

계속되는 대전으로 게임은 상당히 길어지게 된다. 때문에 한번에 전 선수를 이긴다는 것은 상당히 어려운 일. 그래서 이 게임엔 패스워드가 있다. 패스워드를 적어가며 꾸준히 경기를 치룬다면 당신도 머지않아 세계챔피언이 될 수 있을 것이다.

▲옵션화면. 이곳에선 패스워드 입력도 가능하다

▲세계랭킹 등록현황. 주인공의 이름을 등록시킬 수 있도록 노력하자

본경기

한명의 심판과 두명의 선수, 그리고 수백의 관중이 환호하는 경기장. 쉴새없는 공격으로 승리를 거두도록 노력하자. 심판의 음성과 몸놀림이 재미있다. 경기를 비디오에 녹화하게 되면 면밀한 분석이 가능하게 된다.

▲경기중 C버튼을 누름으로써 녹화가 가능해진다. 패드의 방향버튼을 좌우로 눌러라. 녹화되었던 비디오테입이 자유자재로 돌기 시작한다

▲멋진(?) 라운드걸이 환영한다

경기장을 잘 지켜보게 되면 열광하는 팬, 수건을 던지는 관중 등 여러 재미있는 장면들이 연출된다.

▲처음 다운당했을 때는 옆으로 쓰러지지만 3번이상 다운당하면 큰 대(大)자로 누워 버리게 된다. 더이상 어쩔 도리가 없다

미지의 선수에게로 도전하자

경기에서 계속 승리하게 되면 누군가에게로부터 도전장을 받게 된다. 킥복싱의 본고장인 태국으로 가서 싸울 수 있는 기회를 잡는 것이다. 상대는 킥복싱의 정통파. 여태껏 싸웠던 선수들과는 차원이 틀리다. 많은 연습을 통해 체력을 향상시키는 것이 중요하다. 여기서는 야외전으로 상대를 이기게 되면 모든 능력이 오르고 동시에 랭킹도 올릴 수가 있다. 파워업을 위해서 반드시 이기도록 하자.

▲승리의 메시지

▲태국으로부터 도전장이 날아온다

▲본격적인 경기를 치루게 된다

▲저편에서 불타고있는 횃불이 에너지이다. 이곳에선 누가 먼저 KO되는가가 승부이다

패드 전체를 활용한다

많은 기술을 3개의 버튼으로 구사한다는 것은 무리이다. 패드의 방향버튼을 모두 사용해 기술을 최대한 구사해 본다. 모든 기술은 원칙적으로 적에게 한대의 타격을 줄 수 있다. 하지만 B버튼을 이용한 필살기를 사용할 경우 한번의 기술로 적에게 2대 이상 여러 타격을 줄 수도 있게 된다. 하지만 필살기이니 만큼 제한이 따르게 된다. 한 라운드에 4번 이상은 사용할 수 없다는 단점이 있다.

패밀리 전국시대의 도래

국내에서 최고의 보유율과 최다 판매량을 기록하고 있는 게임기종. 가정용 게임을 처음 접하는 사람들은 대부분 8비트 패밀리 기종을 구입 한다해도 과언은 아닐 것이다. 게임인구의 저변확대를 위한 역할로서 일임을 담당한 패밀리 전국시대를 맞이하여 각 기종별 특징을 소개한다.

1. 패밀리의 보급

83년 7월 무더운 여름 방학시즌을 겨냥해 일본의 닌텐도사에서 '패밀리'라는 프로그램 교환방식의 게임기가 발표되었다. 발매이후 새로운 감각의 게임들이 선보였고 그로부터 5년후 국내에서도 일부 부유층에 패밀리 게임기가 조금씩 보급되기 시작했다.

88년부터 5년사이에 게임시장은 '황금알을 낳는 거위'라고 불리어질 정도로 급속한 속도로 신장되어 현재에는 약 150만대 가까이 보급된 것으로 집계되고 있다.

닌텐도사의 패밀리 게임기 『패미컴』

국내에서는 초창기(88년도) 중고생들에게 호응을 얻었지만 이후 16비트 게임기의 보급으로 현재는 저학년 층에 많이 보급되어 있다.

국내에서는 현대의 '컴보이(88년)', 해태제과의 '슈퍼컴(89년)', 영실업의 '파스칼', 골든벨의 '죠이맥스'가 대표적인 패밀리 기종으로 꼽히고 있다.

2. 패밀리 게임기의 사양

현재 국내에 보급된 패밀리 호환기종은 일본 닌텐도의 패밀리 기종과 호환이며 외관이 다양한 제품들이 시중에 나와있다.

닌텐도 패미컴은 닌텐도와 리코사의 합작으로 설계되어 출품되었다. 당시(83년)에는 게임기중 최고의 사양으로 여러가지 하드웨어적 제약을 극복하고 완성 되었다. 이 제품이 오늘날 이렇게까지 성공할 수 있었던 점들중에 하나는 재미있는 소프트웨어들이 계속해서 지원되었기 때문이다.

가까운 예로써 '스트리트 화이터 II'의 등장으로 국내에서 '슈퍼패미컴' 판매가 눈에띄게 늘어난 것을 보면 잘 알 수있다.

또한 소비자들에게 많이 어필할 수 있었던 두번째 요인은 가격이 저렴하다는 것이었다.

국내 게임기 선전 일러스트

닌텐도 패미컴(패밀리 컴퓨터/Family Computer) 사양			
CPU	6502계열 커스텀 칩(8bit)	제작사	닌텐도(1983. 7. 15)
최대색수	52색	가격	14,800엔
동시발색	16색	주변기기	FDD, 광선총, 모뎀, 3D안경
해상도	256*240	비고	해외용 버전인 NES(컴보이) 발매중인 소프트는 1,000 여종 * 직접 어드레스 능력(DMAC)은 최대 64KB를 한번에 읽어 정보를 처리하는 능력을 말한다.
캐릭터	64개(8*8)/화면		
직접 어드레스능력	64KB		
음원	PSG음원(구형파2음+삼각파1음+노이즈1음, 델타모듈레이션		
출력방식	RF출력		

어떤 게임기가 있을까?

얼마전 까지만 해도 대만산 게임기가 시중에서 주류를 이루던 것이 대만과 국교단절 이후 수입선이 중국으로 바뀌고 있는 실정이다. 현재 국내 게임시장에 나와있는 대만산 게임기는 중.소기업에서 부품별로 조립한 제품들이며 자체적으로 기술을 축적 독자적인 모델을 만들어 판매하는 업체도 있다. 가격형성은 30,000(수입.조립품)~120,000원선(대기업,자체조립)으로 나와있으며 성능과 모양에 따라 가격의 변동이 조금씩 있다.

■구매시 유의점

구매할때 관심있게 보아야 할 요건을 알아보자.

특히 이 부분에서 중요한것은 게임기 구매자들은 가격에 너무 신경을 쓰거나 물건을 싸게 구매하려는 생각이 있지만 사실 대부분의 업자들은 게임기 자체에 대해서는 많은 마진을 남기지 않는다는 사실이다. 그러므로 가격에 너무 신경을 쓰지 않는 것이 좋을 것 같다.

①닌텐도의 패밀리와 완벽한 호환성이 있는가?
②TV 혹은 모니터와 연결에 불편은 없는가?
③특징이 무엇인가?
④가격이 예상과 일치하는가?
⑤A/S를 확실히 받을 수 있는가?
⑥소프트웨어 구입에 어려움이 없는가?
⑦EMI(전자파 장애)검증을 받았는가 ?
⑧고장이 나지 않았는가 테스트를 해본다.

■기능별 사양표

본 평가도표는 기능을 한눈에 알아 볼 수 있도록 독자적인 기준에서 평가했다.

또한 명시된 가격은 지역과 시기에 따라 변동될 수 있으므로 오해가 없기를 바란다.

무선 리모콘	시력보호, 전자파의 피해를 최소화할 수 있다.
푸쉬기능	게임팩을 쉽게 본체로 부터 분리해낼 수 있다.
스테레오 사운드	사운드 출력을 스테레오로 분리해 내므로 박진감 넘치는 게임을 할 수 있다.
램프기능	전원 ON(온)/OFF(오프)를 정확히 구분하므로 사고를 방지할 수 있다.

○: 기능이 있다. ×: 기능이 없다.

굳보이

가격 : 35,000~60,000원
특징 : 내부가 조금 들여다 보여 신선한 감이 있다.
모델(6종류)에 따라 가격 차이가 있으며 디자인이 깨끗하다.

무선리모콘	△
푸쉬기능	○
스테레오 사운드	△
램프기능	○

컴보이

가격 : 135,000원
특징 : 미국의 '아메리칸 닌텐도' 스타일로 미국의 게임과 100%호환이 있다.
컨버터를 사용하면 시중의 대만제 팩을 그대로 사용할 수 있다.

무선리모콘	×
푸쉬기능	○
스테레오 사운드	×
램프기능	○

■현대전자

게임머신

가격 : 73,000원
특징 : EMI(전자파장애)검증을 받은 제품이다.
오토스위칭 박스로 RF조종이 가능하다.
장군의 아들을 개발한 다우에서 만들어 졌다.

무선리모콘	×
푸쉬기능	○
스테레오 사운드	×
램프기능	○

■다우정보

게임엔진

가격 : 68,000원
특징 : 화질이 선명하며 국산화에 많은 노력을 했다.

무선리모콘	×
푸쉬기능	○
스테레오 사운드	×
램프기능	○

■코스모테크

스타트랙

가격 : 138,000원
특징 : 외형상 우주선 모양으로 설계되었으며 게임이 기계속에 내장 되었다.

무선리모콘	×
푸쉬기능	○
스테레오 사운드	○
램프기능	○

■동진산업

슈퍼콤 1600

가격 : 139,000원
특징 : 42가지 게임이 본체안에 내장되어 있다. 또한 본체내에 죠이스틱 보관함이 있다.

무선리모콘	○
푸쉬기능	○
스테레오 사운드	○
램프기능	○

■혜태전자

죠이맥스

가격 : 80,000원
특징 : 전원 보호기능으로 게임기를 켠 상태에서 팩을 뽑아도 기계에 전혀 이상이 없고, 토글 스위치를 사용하여 ON/OFF가 부드럽다.

무선리모콘	×
푸쉬기능	×
스테레오 사운드	×
램프기능	○

■골든벨상사

슈퍼킷트

가격 : 55,000원
특징 : 모양이 자동차 모양으로 생겨서 저학년층에서 인기가 있다.

무선리모콘	○
푸쉬기능	○
스테레오 사운드	×
램프기능	○

매직보이

가격 : 4만원대

무선리모콘	×
푸쉬기능	○
스테레오 사운드	×
램프기능	○

엔딩맨 S-500,

가격 : 40,000~50,000원

무선리모콘	○
푸쉬기능	○
스테레오 사운드	×
램프기능	○

메가보이

가격 : 80,000원
특징 : 바둑이 모양의 재미있는 색을 사용. 패드로 TV의 볼륨을 조종할 수있다.

무선리모콘	×
푸쉬기능	○
스테레오 사운드	○
램프기능	○

무선 패밀리

가격 : 50,000~75,000원
특징 : TV와 연결하지 않아도 게임기와 TV의 채널만 맞추면 게임을 할 수 있다.
패드가 메가드라이브 스타일이다.

무선리모콘	○
푸쉬기능	○
스테레오 사운드	×
램프기능	×

게임솔저007

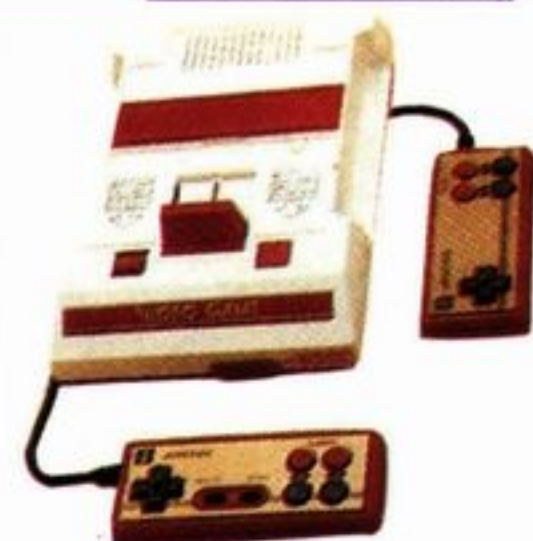
가격 : 65,000원

특징 : 기존의 패밀리 게임기의 성능을 그대로 갖고 있다. 패밀리 원판과 완벽하게 호환할 수 있다는 말과 상통한다.

기능	
무선리모콘	×
푸쉬기능	○
스테레오 사운드	×
램프기능	○

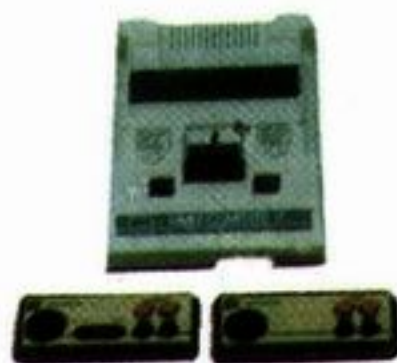
훼밀리 001

가격 : 30,000원

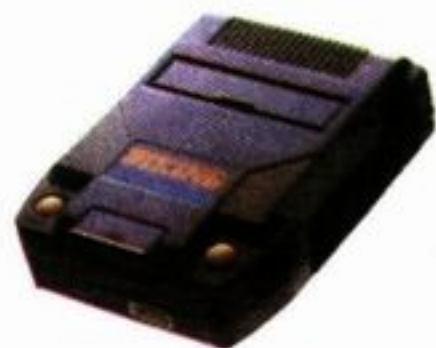
기능	
무선리모콘	×
푸쉬기능	○
스테레오 사운드	×
램프기능	×

훼밀리게임기 Ⅱ

가격 : 30,000~50,000원선

기능	
무선리모콘	×
푸쉬기능	○
스테레오 사운드	×
램프기능	○

바이킹

가격 : 69,000원

기능	
무선리모콘	○
푸쉬기능	○
스테레오 사운드	×
램프기능	○

배트맨

가격 : 55,000원

기능	
무선리모콘	×
푸쉬기능	○
스테레오 사운드	×
램프기능	○

슈퍼보이

가격 : 65,000원

※ 각 기종별 기능을 살펴 봤는데, 스테레오의 구분은 실제 패밀리 게임기에서는 별 효과가 없다. 물론 신서틱 스테레오라는 것이 있지만 국내에 유통되는 게임기는 부가적인 신서틱 스테레오 회로가 첨가되어 있지 않다. 단지 모노 출력을 2개의 선을 연결하여 양쪽에 출력시켜 주는 기능을 체크한 것이다.

고장이 난다면 !

패밀리 게임기는 간단하게 5가지로 구성되어 있다.

슬롯, 전원, 영상, CPU, 입력패드 등으로 구성되어 있으며 가장 많은 고장을 일으키는 부분은 전원, 슬롯, 입력패드순으로 나누어져 있다. 항상 전원을 연결할 때에는 100볼트/220볼트인지를 꼭 확인하고 전원을 켜는 것이 중요하다.

죠이스틱을 움직일때 너무 힘을 주거나 경렬하게 움직여서도 안되며 습기를 되도록 피하는 것이 좋다. 팩을 삽입하기 전에는 항상 전원을 끄는 것도 필수라고 할 수 있겠다.

우선 고장이 났을 경우에는 게임기를 구매한 가게에 가서 A/S를 받아야 한다.

그외에도 용산과 게임기 전문 수리점이 있는데 선인상가 21동(매직프라자, 대영소프트 : 1층), 선인상가 19동(MX : 2층), 나진상가 19동(MSX랜드, 게임광장 : 2층) 등에 위치한다.

패밀리를 빛낸 캐릭터들

게임을 직접 해본 사람들이라면 누구나 기억에 남는 캐릭터가 한 두가지씩 있을 것이다. 특히 패밀리에서는 이런 캐릭터들이 유명하다.

슈퍼마리오 : 패밀리 게임기의 마스코트이며 세계적으로 널리 알려져 국제적으로 인기를 얻고 있는 캐릭터이다. 수도 배관공으로 위기에 처한 나라와 공주님을 구하기 위해 적들과 숨막히는 대전을 벌인다.

드래곤볼Z : 역시 세계적으로 유명한 만화를 게임으로 바꾸는데 성공해 대단한 인기를 모은 주인공이다. 외계에서 온 사이안 족으로 자신의 기술을 계속 연마해 우주의 최강자가 되었으며 현재 자신의 아들과 최강의 사이보그 '셀'과 결투를 벌이고 있다. 무엇이든 소원을 들어준다는 드래곤 볼(여의주)를 모으는 장면들이 가장 인상깊은 스토리이다.

드래곤 퀘스트 : 패밀리 게임기 발매이후 지금까지 5편의 게임이 나왔으며 최근 슈퍼패미컴용으로 컨버전되어서 다시 리바이벌 될 정도로 인기있는 게임이다. 각편마다 용자를 등장시켜 새롭고도 신비로운 모험을 하는 것이 인상적이며 스토리 역시 진한 감동을 준다.

열혈고교 : 액션게임에 소재가 너무도 다양한 열혈고교는 고등학생을 우습꽝스럽게 등장시켜 게임을 진행하는 최고의 인기 게임이다. 열혈 하키, 열혈 고교, 열혈 축구, 열혈 격투, 열혈 도치볼 등 열혈이란 글자만 들어가면 의심하지 않고 게임을 구매할 정도로 재미있다는 인식이 꽉 박힌 게임이다.

통키 : 최근 TV에서도 인기리에 방송되고 있는 만화의 주인공을 게임으로 제작한 것이다. 터치볼과 배구의 중간 단계에 속하는 돗지볼로써 최강자를 가린다는 내용이다. 팀구성과 적의 막강한 화력에 대응해서 플레이어는 머리를 짜내야 한다는 내용이다.

캡틴날개 : 축구를 시뮬레이션(모의실험)이란 장르로 변화시킨 게임으로서 축구에서 일어날 수 있는 모든 경우의 멋진 장면과 기술을 발휘할 수있다. 지금까지 3편이 나왔으면 4편이 나올 예정이다. 아마도 엄청난 인기를 누릴 것으로 기대된다.

이것이 알고 싶다!!

지난 1월 가정용 게임기가 각 매스컴의 요란한 구설수에 올랐던 것을 기억하십니까? 게임이 사회전반에 폭넓게 퍼지면서 발생한 광과민성 발작증세의 파문. 사람들은 게임 특히 가정용 게임기와 광과민성 발작증세와의 연관성에 대해 많은 궁금증을 갖고 있습니다. 광과민성 발작 증세 ! 우리는 이 것을 알아둬야할 필요가 있습니다. 그러기 위해서는 신중하게 글을 읽어 나가야만 할 것입니다. 그렇지 않으면 게임이 마치 간질을 일으키는 것으로 오해받을 여지가 있기 때문입니다.

한바탕 소동으로 끝난「광 과민성 발작」

'광 과민성 발작'이라는 증상은 국내 전문의사들의 견해에 따르면 빛의 자극에 민감한 체질을 가진 극히 일부의 사람(10,000명중 1−4명)에게만 나타나며, 이를 일으키는 원인은 TV, 컴퓨터 화면, 체스판, 자동차 헤드라이트, 가로수 사이로 내비치는 태양광선, 수면에 반사된 빛 등 다양하게 존재한다고 한다.

즉 광 과민성 체질을 가진 사람이 이러한 요인들에 신체적 자극을 받으면, 발작을 일으키는 경우도 있을 수 있다고 한다. 사실 TV 게임기의 보급대수만 하더라도 전 세계적으로 본체가 약 1억 5천만대 게임 소프트웨어가 약 7억개 정도로서, 10억 이상의 사람들이 게임을 즐기고 있다. 이들 중에서 광 과민성 체질이 아닌 사람이 TV 게임으로 발작을 일으켰다고 보도된 사례는 한 건도 없다.

지난 1월 26일 국내 최초로 TV게임으로 '광 과민성 발작'을 일으켰다는 서울 강서구 공항동의 강모군(6세)의 경우도 2월 4일 연세대학교 세브란스 병원 고창준 교수의 뇌파검사 결과 TV게임과는 아무런 관계없는 일반 간질 환자인 것으로 TV, 신문(동아일보 93년 2월 4일)에 보도된 바 있다.

따라서 한때 매스컴 보도로 인해 TV게임이 마치 간질의 원인인 것처럼 오해되었으나, 국내외 전문의사들의 견해는 한결같이 TV게임에 의한 발작증상은 간질과는 전혀 무관하다고 밝혀졌다.

전자오락市場「간질비상」

日 TV전자게임기 어린이발작 잇달아

발작… 실성… 오열…

구경만 했는데 電子오락 發作

▲ 각 매스컴의 과장되고, 그릇된 경쟁적 보도로 인해 TV게임이 간질의 원인으로 오해되기도 했다

TV게임과 간질에 대한 국내외 의견

• 서울대학병원 소아과 황용준 교수(SBS, 1월 27일)

: 정상적인 아이들이 비디오 게임을 많이 했다고 해서 간질 경련을 일으키는 것은 아닙니다.

• 연세대 의대 신경과 허균교수(SBS, 1월 29일)

: 비디오 게임을 해서 발작하는 일은 체질적으로 광선이나 어떤 자극에 민감한 체질적인 요인을 타고난 극소수의 사람에게나 있을 수 있는 것으로 통계적으로도 드문 일입니다.

• 일본 간질협회(일본언론 보도자료 1월 13일)

: TV게임으로 간질이 발병한 것은 아니다라는 것을 정확히 이해해야될 필요가 있다. 즉 'TV게임을 하면 간질이 되는 수가 있다'라는 것은 틀린 말이다.

▲TV게임은 신세대들의 가장 대표되는 놀이문화 중의 하나이다

• 미국 간질협회(EFA) (미국언론 보도자료 1월 28일)

: '간질이 있는 아이들도 TV게임을 할 수 있고, 실제로 지난 15년간 계속 게임을 해오고 있다', '염려가 되는 부모는 의사와 상담을 할 것을 권하지만 보고 들은 이야기만 믿고서 TV게임으로 놀거나 즐기는 것을 부당하게 막아서는 안된다.

• 상계 백병원 소아과 전문의 김홍동 박사(서울 YMCA「전자오락과 건강」토론회에서

: 건강한 아동이라면 전자 오락기의 번쩍이는 섬광에 의해 간질발작이 일어나는 경우는 거의 없다.

현장속보

TV게임 간질발작 유발은 오보

—미국 닌텐도 공식성명 발표—

작년 11월 영국에서 닌텐도 제품 게임기를 가지고 놀던 14세 소년이 온몸에 경련을 일으키며 졸도하는 사태가 벌어졌다. 이 소년은 작년 11월 14일 친구집에서 약 1시간 정도 게임을 즐긴 후 갑자기 발작을 일으켰다는 것이다.

이 사건을 계기로 소년의 어머니가 법원에 닌텐도사를 상대로 고소하자 비슷한 경험을 가진 피해자들이 계속해서 나타나 커다란 사회문제가 되었다.

한편 미국에서도 닌텐도 게임기를 가지고 놀던 중 발작을 일으킨 사례가 계속 속출하던 중 미시시간주에 살고 있는 롤라씨(20세)는 직접 닌텐도사를 상대로 법원에 고발, 피해 보상을 요구하게 되었다.

얼마전 우리나라에서도 비슷한 경우가 발생해 사회문제가 되었지만 결국 간질병을 유전으로 가지고 있는 소년으로 판명되었다.

얼마전 일본에서도 TV게임에 대한 간질발작 유발에 대해 의견이 분분했는데 결국 일본간질협회까지 가세 비디오 게임에 대한 유해여부가 결정되었다. 그 결과는 발작은 간질 소인을 가진 사람만이 일으키며 비디오 게임이 꼭 발작을 일으킨다는 학술적 근거는 없으며 일반 TV나 비디오 그리고 자동차의 서치라이트와 같은 현란한 빛으로도 광과민성 발작은 일어날 수 있다고 했다.

닌텐도에서도 자사 게임기가 간질의 유발을 제공하는 제품이라는 것은 편견이며 만약 간질 증상이 일어난 사람은 원래 간질 유전인자를 가지고 있거나 꼭 게임기가 아니더라도 일반 TV를 보고도 일어날 수 있는 증상이라고 주장했다. 또한 닌텐도의 제품이 꼭 간질을 유발하지 않더라도 장시간 즐기면 전자파 때문에 시력이나 두통을 일으킬 수 있다고 판단, 2월부터 발매하는 모든 제품에는 경고문을 부착하고 있다.

한편 미국 닌텐도사도 지난 1월 28일 이에 대해 공식적인 발표를 했다.

「게임챔프」에서는 미국 특파원을 통해 미국 닌텐도사의 공식성명 원문을 입수 게재한다.

비디오 게임과 간질을 연관시키는 매스컴 보도에 따른 미국 닌텐도의 성명

저희 닌텐도가 가장 중요시 하는 것은 당사 제품을 사용하는 유저들의 건강과 안전입니다. 따라서 최근 비디오 게임을 통해 유발된다는 이상 증상에 대한 매스컴의 보도에 특별한 관심을 가지고 지켜보고 있습니다.

미국간질협회(EFA)에 의하면 전 인구의 약 12%에 해당하는 사람이 간질병을 가지고 있다고 합니다. 더우기 EFA에서는 "간질을 가지고 있는 사람 중에서도 비교적 적은 사람들, 약 3%가 광과민성 증상이다"라고 밝히고 있습니다. 또 EFA에서는 "광과민성은 빛과 형태의 점멸에 따라 유발되는 기존 발작중 1개이다"라고 말합니다.

EFA와 수많은 소아과, 정신과 전문의사들도 "비디오 게임이 광과민성 간질을 포함한 간질의 원인이 되는 것은 아니다"라고 조언합니다.

TV, 컴퓨터 모니터, 자동차의 서치라이트, 흔들리는 수면의 빛, 패턴의 점멸 등을 발생시키는 자연 및 자극이 인간에게 육체적 반응을 일으킬 가능성이 있고 그 중에서도 광과민성의 사람들에게는 발작을 일으킬 수가 있습니다. 비디오 게임은 이런 현상을 일으키는 많은 종류 중 하나인 것입니다.

비디오 게임이 광과민성 증상이 없는 사람에게서 간질발작이 발생했다는 내용의 보고는 지금까지 단 1건도 없었습니다. 미국과 영국, 일본의 간질협회는 "비디오 게임이 간질을 일으킨다는 뉴스는 일반인들이 간질에 대해 잘 모르는 무지에서 나타난 결과"라고 발표하며 "게임을 즐기다 이상증상을 보이는 어린이가 있으면 무조건 게임을 중지시킬 것이 아니라 병원에 가서 간질환자인지를 확인받아야 할 것"이라고 덧붙여 설명했습니다.

미국 닌텐도는 혹시 당사 제품에서 발생하는 전자파로 인해 소비자의 건강을 해칠 염려로 세계로 수출되는 모든 제품에 경고문을 부착하기로 했으며 광과민성 환자들에게도 신체적 반응을 최소한으로 줄이기 위해 미국간질협회와 밀접하게 연구하고 있습니다.

1993년 1월 28일
미국 닌텐도

TV 게임의 장점

◆뛰어난 오락성

: 가정용 게임은 여가를 보내기에 아주 좋은 수단이다. 또한 스트레스 해소에도 좋고, 아픔을 잊으려는 환자에게도 도움이 될 수 있다. 실제로 자신이 할 수 없는 일을 게임을 통해 할 수 있어 성취감을 얻을 수 있는 것이다.

◆판단력 향상

: 가정용 게임은 빠른 판단력을 필요로 한다. 게임에는 해야할 것과 하지 말아야 할 것 등이 명확하게 구분되어 있어서 판단력을 향상시킬 수 있다. 롤플레잉(RPG)게임이나 시뮬레이션(SLG)게임의 경우 아이템의 선정을 게임의 내용을 파악한 후 상황에 따라 적절하게 사용해야 한다. 또한 액션(ACT)이나 슈팅(SHT)게임에서는 상대해야할 적의 특성을 잘 파악하여 상황에 맞는 순간적인 판단을 요구한다. 이러한 게임의 반복적인 시도로 판단력을 향상시킬 수 있는 것이다.

◆추리력 향상

: 게임의 종류에서 롤플레잉(RPG), 시뮬레이션(SLG), 퍼즐(PUZZLE) 게임은 높은 추리력을 요구한다. 특히 롤플레잉(RPG)은 판단력 못지않은 종합적인 추리력이 필요한 게임이다. 이러한 게임들을 계속하다보면 복잡한 상황에서 문제를 해결할 수 있는 추리력이 향상된다. 최근에는 CD게임등 용량이 풍부한 기록매체가 등장하면서 많은 경우의 수가 설정, 더욱 활발한 추리력이 요구된다.

◆지능개발

: 가정용 게임에는 장기, 바둑, 체스 등과 같은 퍼즐 게임과 농구, 배구, 축구, 테니스 등 경기의 룰을 배우고, 대역을 설정하는 스포츠 게임과 일반 상식, 역사 등을 다룬 퀴즈 게임도 많이 있다. 물론 이들 게임은 흥미를 유발하면서도 지능개발을 향상시켜, 교육적으로 긍정적인 평가를 받고 있다. 미국 등지의 교육학자들이 연구한바로는 가정용 게임과 같은 교육 프로그램을 만들면 모든 어린이들이 더욱 재미있게 공부를 할 수 있을 것이라는 결론하에 지금도 연구를 계속하고 있다.

▲마리오 페인트 게임. 지능개발을 촉진시킬 수 있는 교육용 게임이라 할 수 있다

「광 과민성 발작」 파문, 우리는 무엇을 잃고 있는가?

봄기운이 완연한 요즘에도 용산 전자상가에는 전혀 계절감각에 어울리지 않는 을씨년스러운 찬바람만이 불고 있다. 성수기라 할 수 있는 올해 초, 도매 매장이 밀집돼 있는 용산 전자상가의 각 매장들은 참으로 암담한 모습으로 비쳐졌다. 가뜩이나 영세성을 면치못하고 있는 대부분의 게임 전문매장은 이번 파문의 여파로 매장의 존립 기반마저 흔들리고 있었다.

문제는 이 여파가 게임 매장에만 국한되어 있지 않다. 여러가지 불리한 환경을 극복하고 게임 소프트웨어를 개발하고 있는 개발 업체를 생각해보지 않을 수 없다. 이제 더이상의 개발의욕을 상실하고 있는 그들에게 이번 파문의 여파는 거센 풍랑처럼 모진 것이다.

이번 사건을 통해 우리는 첫번째로 「20세기의 마지막 황금산업」, 「제2의 할리우드 산업」으로 불리워지는 게임 소프트웨어 산업의 파란 싹이 짓밟히는 고통을 받음으로써 왜 게임을 하게되는지 이해못하는 기성세대에 대한 애정을 잃었다. 둘째로 우리 신세대 다수에게 잠시나마 가정용 게임기가 마치 광과민성 발작과 간질을 일으키는 것으로 잘못 전파, 게임에 대한 불신을 초래케 했다. 즉 우리는 꿈과 희망을 주었던 게임에 대해 잠시나마 신뢰를 잃어 버린 것이다. 자원이 부족한 우리나라는 뛰어난 창의력과 두뇌가 요구되는 고부가치 소프트웨어 산업이 전략수출 품목으로서 적합하다. 세계 유수 기업이 속속 뛰어드는 첨단기술의 집결체인 게임에 대한 몰이해는 점차 다가오는 세계의 하이테크 전쟁에서 또다른 패배를 의미한다. 한바탕 소동으로 끝난 광 과민성 발작의 파문. 우리는 가장 중요한 몇가지를 잃어버렸다.

격투기 게임의 대명사 스트리트 화이터Ⅱ. 사회 일각에선 폭력적이라고 말하고 있으나 요즘 신세대들은 전혀 폭력적이지 않다고 답하고 있다. 여기서 우리는 폭력의 기준이 과연 누구의 잣대로 재어야하고 어떤 것이 폭력인가 하는 문제에 접하게 된다

차세대 유망 산업

전 세계적으로 1억 5천만개 정도의 게임기와 8억개 이상의 게임팩(소프트웨어)이 보급되어 있는 세계 가정용 게임기 시장은 3백억 달러, 우리돈으로 환산해서 약 24조원이라는 일반인의 상상을 초월하는 엄청난 규모다. 이중 80% 이상을 일본 닌텐도사가 석권하고 있는데, 92년 경상이익이 1천6백 62억엔(약 1조 4백 70억 6천만원 : 93년 3월 결산)으로 예상돼, 일본 도요타 자동차, 일본전신전화(NTT)에 이어 일본내 3위를 차지하고 있을 정도이다. 이처럼 가정용 게임기는 전략 산업으로서 가치를 충분히 갖고 있을 뿐아니라, 멀티미디어가 사용자와 미디어간의 상호대화가 기본요소라 할 때 이를 가장 완벽하게 갖춘 초보적 멀티미디어라 할 수 있는 것이다.

세계 유수의 정보통신업체들이 앞다퉈 게임업체들과 손을 잡고 있는 것이나 월트디즈니 등 미국 굴지의 영화사들이 게임산업의 중요성을 인식, 대대적인 투자의욕을 보이고 있는 것이 그 증거이다. 차세대 미디어라고 일컫어 지는 CD-I 난 CDV 등이 기본적으로 게임적인 요소를 근간으로 하고 있다는 점도 간과해서는 안될 사실이다. 지난해 세계적인 불황에도 불구하고 게임산업은 30%이상의 고성장을 유지했다는 사실도 자원이 부족한 우리나라에서도 적극적으로 집중 육성할 전략 산업임을 입증해주고 있다.

▲ 일본의 파이오니사가 NEC, 세가등과 공동으로 개발 중인 LD-ROM게임기, 올 7-8월경 선보이게 될 이 게임기는 기존 게임기와 비교할 때 화상이나 음향효과 등에서 탁월한 기능을 보유하고 있다.

◄ 항공, 우주, 과학분야의 3차원 시뮬레이션 기기에 이용되는 가상현실 구현 기술을 게임분야에 적용한 VR(버추얼 리얼리티)게임기.

잠깐만

잠깐만

따르릉… 광 과민성 파문이 시끄럽던 지난 1월 말경. 게임챔프에는 한 통의 전화가 걸려왔다.

"저는 게임챔프를 정기구독하는 사람이예요. 오래전부터 몸을 기동할 수 없어서 집에서 게임을 즐겨해요. 그런대 게임을 많이 하면 간질을 일으킨다는 보도를 접하고 이렇게 전화를 드립니다." 처음의 격앙된 목소리는 점차 가라앉았다. "게임을 하면 간질을 일으킬 수 있다는 보도는 너무한 것 같아요. 그렇게 무책임하게 각 언론에서 떠들어야 하나요? 제 경우 수년간 게임하며 살았는데, 전혀 이상이 없었어요. 하루에 몇시간씩 했는데 말이예요. 그리고 저는 몸이 약해요. 따라서 저 같은 아이에게는 게임을 통해 많은 흥미유발과 상상력을 길러요. 저같이 몸이 불편한 사람에게는 게임이 몇 안되는 낙인데, 언론이 그 재미를 빼앗으려 한다"며 그는 소위 광과민성에 대한 기사를 게임챔프에서 꼭 다루어 달라는 부탁을 끝으로 전화를 끊었다.

"일본 아케이드 게임의 현주소를 알 수 있는 AOU '93 어뮤즈먼트 엑스포(이하 AOU 쇼)가 2월 16-17일까지 이틀간에 걸쳐 일본 컨벤션센터(마쿠하리 메세)에서 개최되었다.

이번 AOU 쇼는 "보다 밝은 운영, 즐거운 어뮤즈먼트(오락)"라는 테마로 총 59개 업체가 참가 새로운 게임과 오락시설 등이 선보였으며 SNK사의 아랑전설2가 역시 106메가의 힘찬 사운드로 전시장을 요동시켰다.

또한 세가사에서 출품한 '버철 포뮤라'는 대형 모니터 앞에서 펼쳐있는 3D 그래픽의 환상 속으로 몰입되는 자동차 경주 게임으로 진행방향에 따라 좌석이 들썩들썩거리는 초 레이서(경주) 게임으로 관람객들의 넋을 잠시 빌려가기에 충분했다."

취재 : 강준완 기자

▲ 또다시 전설의 용사들이 돌아왔다! 아랑전설2

▲ 이건 장난이 아니다! 나는 지금 라스베가스를 질 주하고 있다

▲ 여기가 바로 일본 최대의 전시장 '마쿠하리 메세'

▲ 언제 보아도 즐거운 어뮤즈먼트 쇼를 알리는 현수막

현장취재

AOU '93 어뮤즈먼트 엑스포

106메가의 아랑전설2전시장 진동

-세가의 가상실제 게임 "버철 포뮬라" 인기 폭발-

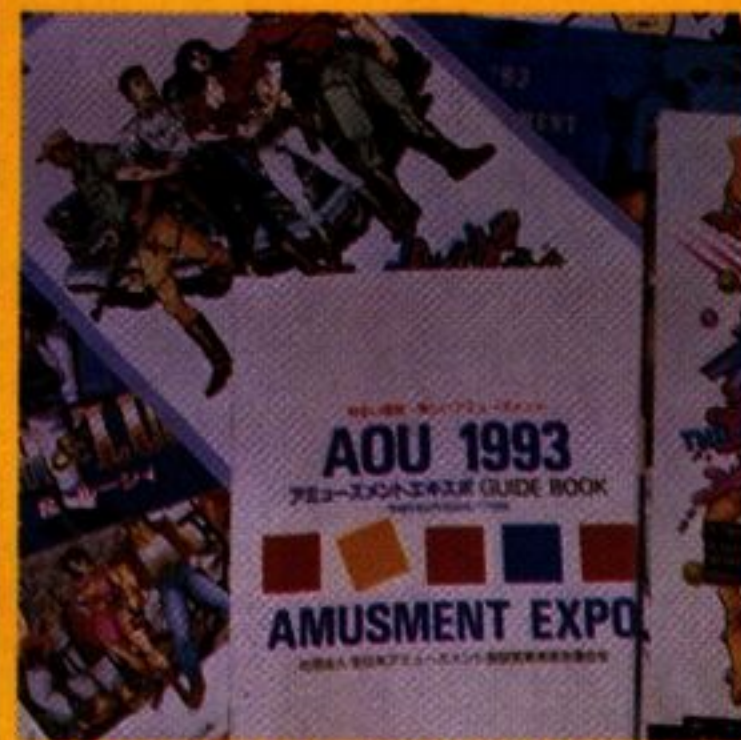
AOU쇼란 도대체 무엇인가?

AOU는 '전 일본 어뮤즈먼트 시설영업자 협회 연합회'의 약칭으로 사단법인으로 구성되었으며 43개 지역에서 모두 1,400 업체가 가입되어 있는 일본 최대의 어뮤즈먼트 단체이다.

목적은 어뮤즈먼트 시설영업의 건전한 발전과 사회적 지휘 확보, 건전한 놀이문화 형성으로 청소년의 올바른 선도에 있다.

▲ SNK사의 '화이어 스플렉스'의 파워가 온몸으로 전해져 온다

▲ '용호의 권' 역시 빠질 수 없는 아케이드 게임

▲ 세가사의 AS-1(탑재 시스템). 온몸으로 체험할 수 있는 아케이드 게임의 진수이다. 한번 타볼 수 있는 티켓은 전시회가 시작되자 마자 매진

▲ AOU 쇼의 안내책과 참가 업체의 홍보물 등

▲ 세가사의 '타이틀화이트'. 지금까지 보지 못했던 시스템으로 관람객들의 시선이 집중

속질주하는 소닉을 따라 앞에 보이는 손잡이를 돌리면 팝콘이 만들어져 나온다

◄테크모사의 '엑스 더 볼'. 플레이하고 있는 화면에서 볼을 찾는 새로운 시스템으로 화면사진이 실제와 같다

▲한마디로 장사진을 이룬 '버철 포뮤러'

► 쟈레코의 '그랑프리 스타2'. 8명까지 가능한 통신기능이 탑재되어 있다. 총 18대가 동시에 달리고 있다

▲가정용 게임에서 절대적인 장르인 롤플레잉을 과감히 아케이드에 등장시킨 코나미사의 '가이아포리스'

◄여성들의 인기를 독차지한 '농구 게임'과 '점보는 오락'

▲ 일본들에게 인기를 얻고 있는 경마게임. 심각한 표정의 관람객들

▲여잔가? 남자인가 알쏭달쏭?

▲전시장을 활보하는 소닉. 너는 덩치가 커도 귀엽구 나!

◄다채로운 기술과 액션을 보여주는 캡콤사의 '카데락스'

한국 CD 게임 시대가 열린다

—삼성 전자, CD 알라딘보이 시판—

세가의 메가 드라이브를 수퍼 알라딘보이라는 이름으로 수입해서 판매하던 삼성전자가 드디어 국내 최초로 CD 게임기를 수입하기로 결정하고 세가와 라이센스를 체결, 3월부터 시판에 들어간다.

이번에 수입될 CD게임기는 메가 CD로서 PCM 8음 탑재, 0.8초의 액세스 시간, 방대한 6메가의 버퍼 램등 고성능 기기로서 일본에서도 발매 당시 화제가 되었던 기종이다. 삼성전자는 일단 400여개를 수입해서 판매한후 반응이 좋으면 차후 일본에서 발매될 화이널 화이트 CD판, CD판 소닉등 세가가 계획하고 있는 메가 CD용 유명 게임들을 라이센스하에 이식할 계획으로 있다. CD 게임기의 시초는 NEC의 CD롬롬 시스템으로서 일본에서 발매된지 4년에 접어들고 있는 기종이며 세가는 1991년 부터 시판했다. 삼성전자는 메가 드라이브를 수입할 시기부터 세가사와 기술 공여를 하는 등 긴밀한 협조 체제를 통해 현재까지 꾸준한 성장을 해와 CD 게임기까지 사업을 확장하게 된것이다.

닌텐도와 라이센스를 체결하고 슈퍼컴보이를 시판하고 있으므로 이번 삼성의 CD 게임기 수입에 대해서도 나름대로 대처 방안을 모색하고 있으리라고 생각된다. 그러나 아직 현대와 라이센스를 체결하고 있는 닌텐도가 CD 게임기를 개발하지 못하고 있으므로 현대전자가 올해안에 삼성의 CD 알라딘 보이에 대항해서 구체적인 전략을 세운다는 것은 불가능한 상황이다. 따라서 닌텐도가 CD 게임기를 개발하여 현대전자에 제품 공급을 할때까지 국내 CD 게임기 시장은 세가의 지원을 받는 삼성전자가 주도할것이다. 일부에서는 CD 게임기의 국내 자체 개발이 가능하지 않겠느냐는 의견이 나오고 있지만 그것은 단기간에는 거의 불가능한 얘기로 국내 CD 게임기 시장은 한동안 세가의 독무대가 될것으로 예상된다.

국내에서도 높은 인기를 얻은 소닉2. 메가 CD버전 판매를 앞두고 있다.

메가 CD와 메가 드라이브의 기능을 합친데에 여러가지 기능을 첨가하여 제작된 세가의 원더 메가. 이것도 삼성전자를 통해 정식 수입될 가능성이 높다.

한국 CD 게임기 시장은?

CD 게임기의 역사는 4년 정도이나 일본내에서 발매되어 유통된 역사이므로 사실상 국내에 삼성이 CD 게임기를 보급하는 올해가 한국 CD 게임기 역사의 원년이라고 봐야 할것이다. 그러면 앞으로 국내 CD 게임기 시장은 어떻게 형성 될것인가? 일단 삼성이 세가의 전폭적인 지원아래 CD 게임기 시장의 선두 주자로 나설것이 확실하므로 삼성의 CD 알라딘 보이가 주도권을 잡을 것은 확실하다. 문제는 현대전자가 어떠한 계획을 세워 놓고 있느냐는 것이다. 사실 현대전자는 기존의 16비트 게임기 시장의 주도권을 장악하고 있던 삼성전자의 수퍼 알라딘보이(세가의 메가 드라이브)와 경쟁하기 위하여 과감하게

CD 게임기는 이것이 다르다!

CD 게임기에 대해 이미 알고 있는 독자도 많겠지만 아직 접해보지 못한 독자들을 위해 간략히 설명하도록한다. 첫째, CD 게임기는 방대한 양의 데이타를 다룰 수있다. 일반 롬팩의 경우 기껏해야 16메가 비트정도인데 반해 CD는 장당 4,320메가 비트 정도까지 가능하므로 일반 롬팩에서 용량 문제로 구현하지 못한 여러가지를 구현해낼수 있다. 예를 들면 롤플레잉에서 비쥬얼씬을 애니메이션 수준까지 끌어 올린다든지 시뮬레이션에서 방대한 양의 데이타를 취급하거나 하는 것이다. 둘째,

배경 음악의 어레인지화. 게임 CD라고 해서 프로그램만 들어가는 것이 아니다. 프로그램이 들어가고도 통상 60여분 정도의 시간이 남으므로 여기에 게임 사운드를 보통 음악 CD에 기록하듯이 넣을 수가 있는 것이다. 크게 보았을때 CD 게임기의 특징은 이 두가지인데 메가 CD는 여기에 확대, 축소, 2축 회전 기능을 탑재하고 있는 등 게임기의 특성에 따라서 각각 성능이 다르다. 그러면 현재 판매 되고 있는 CD 게임기들의 특징과 발매 업체를 알아보자.

메가 CD용 게임인 로드 블라스터 FX의 한장면. 방대한 용량을 이용하여 애니메이션 같은 연출이 가능하다.

메가 CD, 히트 소프트 이식 활발

현재 일본에서 CD 게임기를 발매하고 있는 업체는 세가와 NEC이다. 국내에는 이 두 회사 제품 모두 일부 물량이 들어와 있다. 그러나 최근 세가사가 정식으로 삼성전자와 라이센스를 맺고 자사의 메가 CD를 삼성에 공급하기로 했다. 세가는 NEC 보다 훨씬 늦게 CD 게임기 시장에 참여하여 아직 지원 소프트가 부족한 형편이다. 메가 CD가 발매되기 시작한 1991년말부터 현재까지는 메가 CD의 성능을 충분히 살리지못한 게임들이 대부분을 차지해 큰 인기를 끌지 못하고 있지만 기존 메가 드라이브 유저들의 관심속에 25만대 정도가 팔려나가 유저층 확보는 된 셈이다. 그러면 앞으로 메가 CD의 전망은 어떨까? 메가 CD의 성능은 NEC의 듀오를 훨씬 뛰어넘는 초고성능으로 상식적으로 생각하면 이미 듀오의 인기를 따라 잡았어야 했다. 그러나 뛰어난 성능에 비해 소프트웨어 개발 업체들의 기기에대한 연구 부족으로 발매된 게임들이 대부분 성능에 훨씬 못미치는 것이어서 기계의 성능에 대해 큰 기대를 걸고 있던 대부분의 게임 매니아들에게 실망을 안겨주었고 초반의 판매 실적이 부진한 요인이 되었던 것이다. 그러나 1993년 부터는 문제가 되었던 게임의 질적 향상이 이루어져 약점을 보완해줄 것으로 보인다. 더구나 얼마전 메가 드라이브 개발에 참여한 코나미는 자사의 게임 센터 히트작을 메가 CD로 이식할것이라고 발표해 메가 CD의 앞날을 더욱 밝게 해주고있다.

메가 CD의 특징

메가 CD는 CD 알라딘보이라는 이름으로 삼성전자에서 판매할 예정으로 있으며 가격은 오리지널 제품보다는 조금 비싼 40만원선을 예상하고 있다. 자체의 기능은 이제까지의 모든 게임기와 비교가 안될정도로 막강해서 '21세기를 향한 머신'이라고 불릴 정도이다.

6메가 비트의 버퍼램

6메가 비트라고 하면 어느 정도인지 실감이 안날 것이다. 쉽게 설명하기 위해서 예를 하나 들어보자. 보통의 게임팩은 8메가 비트정도이다. 그리고 CD 한장에는 4,320메가 비트까지 가능하다. 그런데 CD를 읽어들여서 게임을 실행시킬때 CD의 4,320메가 비트를 한번에 읽어 들일수가 없다. 따라서 읽어 들일때마다 램에 저장해서 게임을 실행시킨후 새로운 데이타가 필요할때마다 반복해서 읽어들이는 방법을 취하는 것이다. 여기서 발생하는 문제가 바로 램용량의 크기 여부로서 크기에 따라서 읽는 횟수가 상대적으로 적어지게 되는 것이다. 예를 들어 NEC의 듀오는 2메가 비트의 램을 가지고 있기 때문에 메가 CD가 한번 읽을 것을 세번에 나눠서 읽지 않으면 안되는 것이다. 따라서 메가 CD의 버퍼램을 잘활용한다면 LD 게임을 이식할 수도 있는 등 다른 CD 게임기에서 불가능한 여러 연출이 가능한 것이다.

0.8초의 액세스 타임

액세스 타임이란것은 CD에 레이저를 쏘아 반사되어 돌아오는 신호를 읽어 처리하는 시간을 의미하는 것이다. 메가 CD는 NEC의 듀오보다 빠른 0.8초의 액세스 타임이기 때문에 액세스 횟수가 많은 게임을 즐길때는 훨씬 편리한 플레이 환경을 제공하는 것이다.

CPU 3개 탑재

메가 CD는 본체의 모토롤라 68000과 메가 드라이브 본체의 모토롤라 68000, Z80을 합쳐 3개의 CPU를 탑재하고 있다. 그러면 CPU 3개 탑재가 과연 어떤 장점이 있는가? 먼저 복잡한 연산 처리에 적합하고 메가 CD 본체쪽의 CPU는 메가 드라이브쪽의 CPU보다 빠른 12.5메가 헤르쯔의 처리 속도이므로 기존의 메가 드라이브보다 더욱 빠른 속도로 데이타를 처리할수 있는 장점이 있다.

용산에 보급되어 있는 CD용 소프트는 아직까지 듀오용이 주종을 이루고 있다

그외의 CD 게임기는?

세가가 삼성을 통해 국내에 판매할 예정으로 있는 CD 알라딘보이외에도 NEC의 HE 시스템 계열 CD 게임기, 닌텐도에서 개발중인 CD 게임기가 있다. 이중 NEC의 CD 게임기는 여러 종류가 있는데 현재는 듀오가 주종을 이루고 있다. 듀오는 현재 용산 등지에서 판매되고 있으며 정식 라이센스가 아니기 때문에 대부분 비공식 경로를 통해 판매되고 있는 상황이다. 닌텐도에서 개발중인 CD 게임기는 아직 스펙이 확정 되지않은 미지의 게임기로서 발매가 예상되는 올봄에나 그 실체가 명확히 드러날 것이다.

챔프캘린더 1993

MARCH 3

MON	대한독립 만세!	1
TUE		2
WED	CAL Ⅱ(PCE)	3
THU		4
FRI	경칩(개구리가 팔짝!) 게임챔프 4월호 발매! 메탈맥스Ⅱ(SFC : 동시발매예정)	5
SAT		6
SUN		7
MON		8
TUE		9
WED		10
THU		11
FRI	닌자워리어스(MD) 스타워즈제국의 역습(FC)	12
SAT		13
SUN		14
MON		15
TUE		16
WED		17
THU		18
FRI	도라에몽(MD : 동시발매) 화이널화이트(MEGA CD : 동시발매) 스플레트하우스 Ⅲ(MD : 동시발매)	19
SAT	춘분 드래곤볼 ZⅡ(SFC : 동시발매예정) 데드댄스(SFC : 동시발매예정)	20
SUN		21
MON		22
TUE		23
WED		24
THU		25
FRI	3X3아이스(MEGA CD : 동시발매) 골든엑스3(MD : 동시발매) 건바스트 VER.2, 천사의 시 Ⅱ(PCE) 「POP'N 트윈비, 수퍼 덩크스타 분노의 요새(SFC : 동시발매예정)」	26
SAT		27
SUN		28
MON		29
TUE		30
WED		31

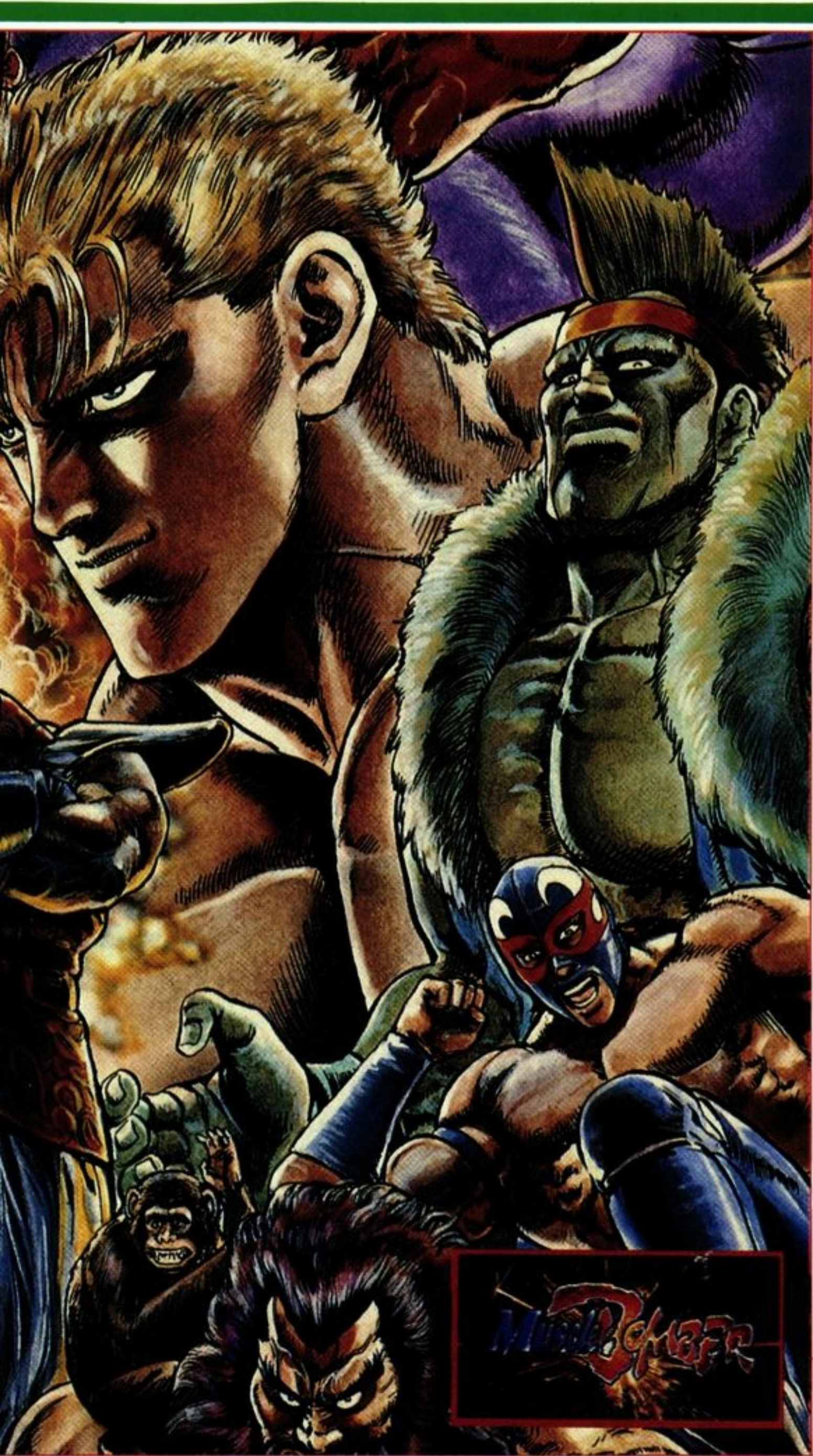
우주거북선(수퍼알라딘보이) 3월 하순

CD 바람돌이 소식(MEGA CD : 동시발매) 3월 하순

게임

챔프

G·주·제우미디어

4 APRIL

THU		1
FRI	에어매니지먼트 II(SFC) 브래스오브 화이어(SFC : 동시발매예정) NBA프로 배스킷 볼(MD)	2
SAT	캡틴날개 IV(SFC : 동시발매예정)	3
SUN	용기병단 단잘(SFC : 동시발매예정)	4
MON	게임챔프 5월호 발매 !	5
TUE		6
WED		7
THU		8
FRI		9
SAT		10
SUN		11
MON		12
TUE		13
WED		14
THU	타이니툰 어드벤처(MD : 동시발매)	15
FRI	PGA EA골프(MD)	16
SAT		17
SUN		18
MON		19
TUE		20
WED		21
THU		22
FRI	윙스 오브 썬더(PCE) 스윗치(MD) 배틀 프로레슬링(SFC : 동시발매예정)	23
SAT		24
SUN		25
MON		26
TUE		27
WED		28
THU	코끼리 대 구출작전(MD : 동시발매)	30
FRI		30

드래곤스 매직(SFC : 동시발매 예정) 4월 상순

아랑전설(MD :동시발매 예정) 4월 예정

CD란마½(MEGA CD : 동시발매) 4월 예정

긴급속보

DRAGONBALL Z

드래곤볼Z
~아케이드용~

종류	아케이드	장르	액션
제작사	세가	특	최고 4인
발매일	93/8예정	징	대전가능

버추얼리얼리티(가상현실) 게임으로 등장!!

「게임챔프」에서 국내 최초로 공개하는
아케이드용 드래곤볼Z. 센서를 이용 자신의 뜻대로
캐릭터가 움직이는 버철 액션의 결정판이다!!

실제 공개될 드래곤볼Z 버철 액션 게임이란? 초특급 액션이다!!

화면은 이런 형태. 가메하메파또한 유감없이 발휘!!

역시 세가다!! 드디어 우리들이 원하는 게임을 만들어 주었다. 완전한 액션 격투게임이 등장했다. 그리고 그것이 다름이 아닌 우리 모두가 좋아하는 드래곤볼Z이다!! 국내에서도 엄청난 인기를 얻고있는 드래곤 볼Z가 고감도 센서에 의해 화면의 캐릭터가 자기의 마음대로 움직일 수 있다. 가령 팔을 움직이면 화면의 캐릭터도 팔을 움직인다. 또 '가메하메파' 등의 필살기도 자유자재로 사용할 수 있다. 우하하하… 역시 버추얼 리얼리티다!!

아케이드 게임용으로 등장하는 드래곤볼Z은 단순한 액션게인이 아닌 버추얼 리얼리티(가상현실 게임)게임으로 유 에프 오 우리를 흥분의도가니 속으로 몰아넣을 것이다.

발밑에 있는 것이 움직임을 감지해준다!! 이것이 바로 센서이다!!

내 움직임에 따라 오공이 움직여 준다

격돌!

전투!

종료

실제 오락실에서는
50인치 이상의 대형
프로젝트를 사용한
화면에 거대한 캐릭터가
투영된다
게임 부스에서는 센서가
머리위에 설치되어질
예정이라고 한다
이 게임은 또 최고
4인까지 게임을 즐길 수
있도록 설계되어져 있다.

드래곤볼 Z 버추얼 게임

SEGA

가~메~하~메~파~!!

특보

聖剣伝説 2
성검전설 2

**화이널환타지에 이은 대작으로 인기를 노리는 스퀘어사의 야심작 성검전설 2.
매달 약간씩의 정보 유출이 우리들을 애타게 만든다.
「게임챔프」에서는 지난달에 이어 이번달에도 일본 소프트뱅크사에서 입수된 자료를 독자들에게 긴급 공개하기로 결정했다.
이번달에 특이한 점은 캐릭터들의 다양한 필살기와 새로운 시스템으로 등장한 '링커맨드'와 이동 시스템인 '대포'에 대해 중점적으로 소개한다.
환상의 세계와 편리하고 다양한 시스템이 여러분의 욕구를 만족 시켜줄 것이다.**

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/4/하순 예정	장르	액션/RPG	화면외국어 수준	일어 중
	제작사	스퀘어	용량	16M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	미 정	기타	동시발매	게임 난이도	AB© DEF

필살기 대공개!!

1 게이지가 8단계로 구성

미니컴보이판의 성검전설과 마찬가지로 화면 밑에 있는 게이지가 꽉 차면 필살기를 사용할 수 있지만 더욱 놀라운 것은 그 게이지가 8단계까지 있다는 것.

1단계보다는 2단계, 2단계 보다는 3단계가 더욱 강해지 듯이 단계수에 따라 필살기의 종류와 파워가 커지게 된다. 물론 게이지를 저축하는 시간도 단계별로 비례해서 길어지게 되지만…

1종류의 무기로 여러가지 공격이 가능하다는 점이 우리를 즐겁게 한다.

게이지는 각 단계마다 색, 폭이 변화한다.

제 1단계
▽
제 2단계
▽
제 3단계
▽
제 4단계
▽
제 5단계
▽
제 6단계
▽
제 7단계
▽
제 8단계

무기를 사용하면 할수록 필살기의 레벨이 업된다

필살기의 레벨업 시스템은 화이널환타지형을 채택했다. 캐릭터 자신의 레벨업과는 관계가 없고 갖추고 있는 무기를 사용하면 할 수록 필살기의 레벨이 업된다. 예를들면 계속 검을 가지고 있는 캐릭터는 검의 필살기를 경지의 단계가 사용할 수 있게 된다.

3명의 일행은 동시에 같은 무기를 갖출 수 없기 때문에 각각 다른 무기의 전문가로서 키워야 한다.

제1단계에서는 퍼센 티지가 표시된다

100%가 될때 까지 참자!! 참자!

일반공격(제1단계)에서는 게이지 대신에 %(퍼센티지)가 표시된다. 따라서 다음 공격에서 발휘할 수 있는 힘을 한눈에 알 수 있다. 물론 100%까지 힘이 저축될 때까지 기다려 한번에 강한 파워를 가진 공격을 할 수 있다.

필살기 대공개!

이것이 성검전설2의 필살기다!!

주인공 1—소년

비록 모든 걸 다 보여 줄 수 없지만 챔프독자들에게 이 정도의 필살기만 보여주더라도 여러분은 꿈 속에 서도 나를 기다릴 것이다

우선 다양한 검의 필살기를 알아보자! 찌르면서 공격하기, 검을 돌리면서 공격하기, 점프하면서 크게 휘두르기, 위에서 내려치기 등 공격의 형태가 무궁무진해 액션 롤플레잉의 진수를 보여준다.

다음 화면 사진을 보면 과연 ~이라는 느낌이 들 것이다.

● 검의 경우 ●

검을 상대에게 향해 돌격 → 밑에서부터 검을 치켜올린다 → 단번에 내려쳐 적을 물리치자

좋아! 돌격!! 에잇 샤악!

창의 경우

창의 경우 필살기로 단지 찌르는 공격만 할 수 있다. 창을 머리 위에서 붕붕 돌리면서 적에게 위협을 주며 기합을 넣어 적의 행동을 위축하게 한 다음 공격한다.

공중에서 정신없이 돌아가는 창을 보며 무서워하지 않을 상대가 있을까?

창을 붕붕 돌리면서…

반동을 이용해 단숨에 공~격!

활의 경우

활의 필살기는 액션적으로 큰 변화는 없다. 그러나 날아가는 화살이 두개로 변해 적으로 향한다. 화살이 두개로 변하다니! 아마 피하기가 쉽지 않을껄?

이것은 레벨이 올라가면 2개의 화살이 날아가는 필살기를 사용할 수 있다.

한번에 2개의 화살로 공격이닷!

주인공 2-소녀

내가 비록 연약한 여자지만 나의 주먹 공격은 아무도 당할자 없을 것이다! 빙글빙글 돌면서 내려치는 펀치 필살기를 챔프독자 여러분은 곧 감상할 수 있을꺼야~

가벼운 움직임으로 빙글빙글 돌면서 반동을 붙여 적에게 한방!

멋있게 점프해서 적에게 킥~

주인공 3-요정의 아이

나의 마법공격도 대단한 필살기지만 도끼를 능수능란하게 다루는 솜씨를 보면 놀라지 않는 챔프독자는 없을걸~

주목1 2종류의 마법을 적절히 구사하자

마법은 모두 36종류가 있다. 사용할 때는 우선 링커맨드로 정령을 불러낸다. 정령의 종류마다 여러가지 마법이 링커맨드에 표시되기 때문에 사용하고 싶은 것을 선택할 수 있다.

같은 정령을 불러도 인간인 여자아이와 정령인 아이에서는 사용할 수 있는 마법이 변한다.

공격 마법

1 정령의 아이는 공격마법을 사용할 수 있다. 불의 정령 사라만다를 불러 불의 힘으로 적을 공격하자

2 링커맨드로 불의 공격마법 중에서 사 용하고 싶은 것을 선택한다. 정령이 나타나면 마법이 작렬한다

3 거대한 불기둥이 출현! 아무리 강적이라도 한번 당하면 검은 숯덩어리로 변한다. 떨어진 거리에서도 공격할 수 있어 편리하다

회복 마법

1 여자아이는 회복마법을 사용한다. 우선 물의 정령을 부르고 회복마법 힐포터를 사용해 보자

2 마력을 감춘 물이 동료들에게 퍼붓는다. 상처를 치료해 주기 때문에 약해진 캐릭터도 원기를 되찾을 수 있다

주목2 새로운 시스템 등장

●박력있는 이동 시스템●

새로운 장소로 이동하는 방법이 새롭게 등장했다. 이제까지 게임 매니아의 상상을 넘는 시스템이 첨가된 것이다. 그것이 바로 대포를 이용하는 시스템.

대포안에 들어가 대포탄알이 되어 발사! 공중 높이 날아 단숨에 새로운 장소로 이동할 수 있다.

멋있는 디자인의 대포. 한번 발사되면 쉽게 다시 돌아올 수가 없다

드디어 발사! 3명의 일행은 몸을 움크리고 회전하면서 날아간다

목적지에 다가오면 고도가 점점 내려간다. 배경이 넓어져 지면이 가까워 옴을 알 수 있다

용의 전사

BREATH OF FIRE

지난 한해「스트리트 화이터2」로 세계의 게임 유저들을 열광시켰던 캡콤이 이번에는 새로운 형태의 롤플레잉게임을 발표했다. 경쾌하면서도 독특한 주인공들이 화면 가득히 펼치는 액션들은 캡콤만의 한차원 다른 롤프레잉 세계를 보여 주고 있다. 현재 공개된 화면 사진은 몇 안되지만 등장하는 주인공들과 함께 주요 몇 장면들을 챔프 독자들에게 소개해 드리겠다

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	92년 4월 예정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일어 상
	제작사	캡콤	용량	12M 64K 램	대상 연령	중고생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	동시발매	게임 난이도	ABⒸ DEF

주인공 류우

용의 피를 이어받은 전설의 용자. 용신의 시중을 들던 누이가 흑룡족과의 전투에서 행방불명 된다. 취미는 낚시.

각 특징있는 주인공 8명이 펼치는 새로운 형태의 롤플레잉 게임!!

특보

이 게임은「용의 전사」라는 부제와 같이 주인공은 용의 피를 이어받은 전사이다. 얼핏보기에는 어린 소년같지만 상대인「흑룡」과의 싸움이 계속되는 가운데 자신의 특별한 혈통에 대하여 새롭게 눈을 뜨게된다. 이 게임의 특징이라 한다면 8인의 파티(팀) 멤버이다.

용의 혈족인 주인공과 함께 각각의 특기를 갖고 있는 캐릭터들은 지금까지의 롤플레잉에서 있었던「직업」이라는 의미와는 전혀 다른 이미지 캐릭터로서 역활이 주어져 있다.

다시 말하자면, 각 캐릭터들은 특성을 가지고 팀 모두 하늘을 날거나 바다를 건너거나 할때 변신 또는 합체해서 보다 강력한 캐릭터가 될수 있다.

▲세밀한 곳까지 그래픽 처리된 마을의 모습

어둠의 마을 도적에게 가담하지만 본래는 왕국의 피를 이어받을 인물이다.

도적 덩크

성장하면 새로 변신해 하늘을 날수가 있다.
모험을 좋아하는 왕녀.

비행 날개족 니나

경쾌한 액션이 화면 가득히 펼쳐지는 결투 장면!!

또 하나 주목할점은 애니메이션적인 결투 장면이다. 기존의 롤플레잉 게임에서는 마법이나 특수한 장면에서만 애니메이션 처리되었던 것이 이 게임에서는 나타나는 주인공, 적 캐릭터 모두가 각각의 공격 방법에 맞추어서 애니메이션 처리되었다. 다시 말하자면, 커맨드 방식의 전투와 더불어 액션 게임 형태의 장쾌한 대전을 즐길수 있는 것이다.

롤플레잉 게임을 싫어했던 유저라도 그냥 지나칠수 없는 장쾌한 게임이다

이 게임 가득히 펼쳐지는 전투 애니메이션은 아케이드의 액션 게임이 아닌가 할정도이다

마법을 걸면 이런 박력 있는 장면이 연출된다.

애니메이션 처리된 결투 장면은 천하 일품

흙을 먹는 사람
모그
고대문명을 연구하는 지하족. 땅속을 자유자재로 파들어가는 것이 주특기.

마법사
디스
고대유적에서 잠자고 있는 마법사의 여왕.

숲의 백성
기리암
숲에 대해서 누구보다도 정통한 사냥꾼. 활을 사용하는 솜씨는 천하일품이다. 사냥이 취미

철귀중
빌다
무기를 만들거나 개조하는 것이 주 특기이다. 괴력적인 힘으로 벽이나 암석을 한번에 무너뜨린다.

상인
마니로
바다에 사는 바다인간. 큰 물고기로 변신해서 물속의 어디든지 이동이 가능하다.

Coming Soon

드래곤 퀘스트 I·II

지난호「게임챔프」에서 드래곤 퀘스트의 빅 뉴스를 특보로 전해드린 바 있다. 이번호에도 지난호에 이어 더욱 파워 업된 드래곤퀘스트의 새로운 소식을 계속해서「챔프독자」에게 전해드리도록 하겠다.

슈퍼컴보이	현지 발매일	93년 6월 예정	장르	롤플레잉	화면외국어수준	일본어 상
	제작사	에닉스	용량	8M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	8,500엔	기타	국내동시 발매	게임 난이도	AB©DEF

패밀리용 명작이 슈퍼컴보이로 더욱 파워 업되어 부활!!

지난호에서 소개했던 대망의 슈퍼컴보이용「드래곤 퀘스트 I－II」. 드래곤 퀘스트 I－II는 2개의 소프트를 하나로 모아 더욱 파워 업시킨 초강력 버전이다. 이미 패밀리용으로「I」,「II」를 플레이한 사람에게는 벌써부터 기대가 되는 작품이기도 하다. 이번 작품도 원작자인 게임 디자이너 호리이씨가 직접 지휘하고 혼을 담아 만든 작품이어서 더욱 기대되는 작품이다. 자!! 그럼 지난호에 이어 어떤 장면이 공개되었는지 알아보기로 하자!!

슈퍼컴보이용 그래픽은 이점이 다르다!

총점검

약한 몬스터들도 파워업되어 화려하게 등장!!「V」와 마찬가지로 적의 공격이나 이쪽의 공격에 의해 다른 형태의 애니메이션이 나타난다. 패밀리용으로는 도저히 볼 수 없었던 그래픽이다.

전투화면에서는 몬스터의 상세한 기록도 대단하지만 배경의 아름다움 또한 대단하다. 지평성 부분이 '지구는 동그랗다'라는 의미인지 타원형으로 묘사되어져 있다. 마치 광대한 황야를 모험하고 있는 듯한 기분을 느끼게 한다. 이 그림도「V」와 같은 장소에서 변화시킨 것이라는 생각이 든다.

전투

FC판 I

FC판 발매당시는 '획기적이었다'라는 평을 들었던「I」의 전투화면

배경 또한 아름답다!

한자가 많이 섞이기는 했지만 메시지에도 웬지 중량감이 돋보인다. 그리고 글자의 형태가 크기때문에 가까이 가서 볼 필요도 없다. 역시 슈퍼컴보이용은 뭐가달라도 달라!!

전체적으로 활자의 크기가 크고 한자가 많이 있다는 것이 특징이다.

한자가 많이 있어 한자를 아는 사람에게는 유리할 수도 있다!!

메시지

한자가 많은 것이 국내에 있는 유저들에게는 어쩌면 유리할지도 모른다. 이 번기회에 한자 공부도 하자!!

FC판 I

세심함 배려는 드래곤퀘스트 시리즈의 진면목으로 이번 작품에서도 십분 고려되어 있다.

「DQ」를 기본으로 전체를 바꾸었다 ! !

기본적으로 이 소프트는 같은 슈퍼컴보이로 제작되었던 DQ 을 기본으로 해서 만들어졌다. 사진을 보면 알 수 있듯이, 특히 그래픽은 공통부분이 많고 마을의 그래픽이라든가 동굴의 그래픽이 DQ의 색 사용과 유사하다. 패밀리용과 비교하면 입체감이 있고 긴장감이 느껴진다. 또 그래픽 이외에도 DQ에서 사용되어진 새로운 시스템은 거의 들어있다. 전작과 비교해 모든 면에서 우수한 작품이라고 할 수 있겠다.

특히 그래픽은 공통점이 다!

V

이렇게 2개의 그림을 같이 놓으면 구분할 수 없을 정도로 똑같다. 처음에는 패밀리의 단순함을 그리워 할지는 모르나 점차로 슈퍼컴보이의 화면에 익숙해 지면 패밀리용의 그래픽이 웬지 촌스럽게 보일 것이다

필드

패밀리용과 지형은 비슷하지만 색상과 분위기 등은 완전히 다르다는 것을 알 수 있을 것이다. 「DQ-Ⅱ」에서는 주인공 한사람이 걷고 있는 모습이 더욱 분위기 있게 보인다. 아마 색상의 차이가 아닐까 생각한다. 또 전작에서 볼 수 있었던 게걸음(앞을 보면서 옆으로 걸어가는 것)도 볼 수 없을 지도 모른다.

FC판 ↓

성과 마을의 그래픽도 뛰어나 웬지 특별한 장소인 것같은 착각이 들 정도다.

사당

FC판 ↓

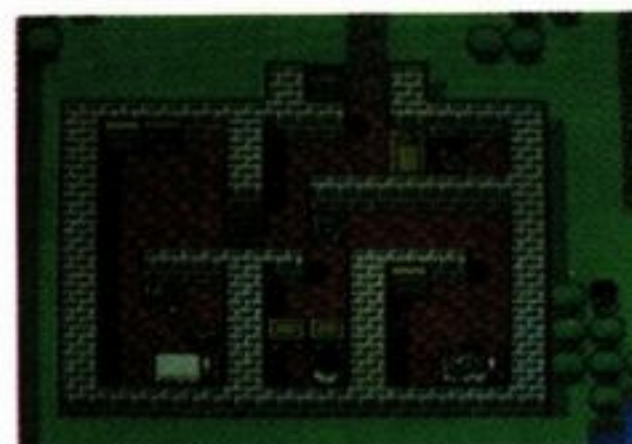
꽤 호화스러운 사당이다. 새로 추가된 사당으로까지 보인다

이 그림은 어느 장소에 있는 사당. 패밀리용에서는 단지 사당과 같은 느낌을 주었지만 슈퍼컴보이용에서는 꽤 훌륭한 신전으로 이미지가 바뀐듯한 느낌이다. 그림이 뛰어날 수록 재미는 더욱 배가된다는 사실!!

마을

마을도 보다 현대적인 모양으로 바뀐 듯이 보인다. 마을의 모양은 물론 같지만 섬세한 그림과 색이 다른 분위기를 느끼게 한다. 그림자를 사용해서 입체감을 주었기 때문일 것이다. 색의 구성도 슈퍼컴보이쪽이 안정되어 있어 보기가 훨씬 편하다.

FC판 ↓

입체감을 느끼게 하는 마을의 그림. 비교해 보면 금방 알 수 있을 정도

Coming Soon

도라에몽

꿈 도둑과 7인의 고잔스

수퍼알라딘보이						
국내 발매일	93/3/26	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 중
제작사	세가	용량	4M	대상 연령	국교생 이상
현지 발매가	6,200엔	기타	동시발매	게임 난이도	AB©DEF

「소닉」에 버금가는 코믹 액션 게임

도라에몽 게임은 지금까지 몇번에 걸쳐 발표되었었지만 국내에서는 처음으로 소개되는 게임이다. 도라에몽은 일본에서 어린이들에게 절대적인 사랑을 받고 있는 인기 캐릭터 중의 하나로서 만화나 애니메이션 등에서 대활약을 하고 있다. 이번 게임에서도 코믹한 동작으로 「소닉」 이상으로 흥미를 자아내고 있는데 총 7스테이지에서 펼치는 도라에몽의 대활약은 게임을 즐기는 유저로 하여금 기대 이상의 즐거움을 줄 수 있을 것으로 본다.

다양한 움직임과 표정 패턴

게임의 전체적인 스토리는 어린이의 꿈을 훔쳐간 도둑 원더라스로 부터 꿈을 되찾아 준다는 이야기로서, 각각의 스테이지는 어린이들의 꿈의 세계로서 불가사이한 적 캐릭터와 여러가지 비밀도구들이 대거 등장한다. 특히 이 작품에서 두드러지는 것은 도라에몽의 동작과 표정이 다채롭다는 것인데 무려 130종류의 동작이 표현되어져 있다.

도라에몽의 동작은 130종류, 표정은 28패턴이나 있는데 가장 즐거운 것은 게임유저보다 도라에몽(?)

7개의 꿈이 모인 원더러스의 세계

밤여행 면 (스테이지 5)
광 면 (스테이지 7)
테크노 면 (스테이지 6)
여름방학 면 (스테이지3)
시간 면 (스테이지 4)
음악 면 (스테이지 2)
장난감 면 (스테이지 1)

화면 가득히 펼쳐지는 도라에몽의 지혜와 용기

주인공 도라에몽은 여러가지 기본동작과 함께 강인한 면을 보여주는 특이한 동작으로 기상천외한 액션을 보여주게 되는데, 이런 동작들은 마리오 시리즈와는 한 차원 다른 액션 세계를 보여 주게 될 것이다. 도라에몽의 특이한 행동중에서 오래 견디는 동작이 있는데 간단히 소개하자면…

공중에서도 오래 견딘다

점프와 낙하중에 점프버튼을 연타하면 잠시동안 공중에서 머무르는 시간을 벌수있다.

계단이 불안정해도 오래 견딘다

계단의 끝에 가면 떨어지지 않으려고 안간힘을 쓴다. 이럴땐 냉정 침착히 처리하는 것이 안전할 것이다

미끄러 떨어질 것같으면서도 착달라 붙는다

계단에 착지를 잘못하여 벽에 달라붙으면 기어오를 수가 있다. 이와 같이 어떤일이나 쉽게 포기해서는 안되겠죠!

점을 쳐서 게임을 설정해 준다!!

이 게임의 또하나 특징으로서 게임 시작전에 점을 쳐주는 모드가 있는데, 몇 가지의 질문에 답을 해주면 2종류의 게임에서 플레이어에 꼭맞는 종류의 게임을 자동적으로 설정해 준다.

스테이지 1 장남감 면

강한 쇼크를 먹여 축늘어지게 만든 적은 사실상 사용할 만한 값어치가 있다. 게임을 풀어나가기 위한 계단을 만들기도하고 던져서 무기로도 사용할 수가 있다

아래에서 강한 바람이 불어올라와 129.3kg나 되는 거구가 우주로 날아오른다

트럼프로된 계단은 묘하게도 늘어났다 줄어들었다 한다. 더구나 틈이 벌어지기도 하므로 신중히 생각해서 걸어야한다

스테이지 2 음악 면

이 음악 면의 스테이지는 사실상 음(도레미송)이라는 실제로는 눈에 보이지 않는 비주얼 이미지로 구성된 스테이지이다. 그 중에서 가장 재미있는 비밀장치는 위에 타면 음이 울리는 블럭이다. 이것을 좌측에서 순서대로 울려가면 우리의 귀에 익숙한 음을 들을 수가 있다.

자! 그럼 계단을 하나하나 밟아 나가보자.

다섯개의 선으로 된 계단은 줄줄 미끄러져 미끄럼대용으로 사용할 수가 있다. 구르게 되면 멈추지 않기때문에 이 점에 주의하기를…

필드에 비집고 들어가 멈춰서면 필드 어디에나 문이 있다. 문의 맞은 편은 환상 적인 세계가…

스테이지 3 여름방학 면

어린이는 꿈을 꾸게 마련이고 또한 그들의 꿈은 미래를 꿈구는 기상천외한 것들이 많다. 이 스테이지에서도 어린이들의 꿈의 세계로 안내를 한다. 푸른 하늘과 적란운(소나기를 몰고오는 구름)이 한없이 펼쳐지는 소년시대의 영원한 공간으로 들어가보자. 어릴적 우리가 항상 기다렸던 여름방학이다.

얏호! 적란운도 만세를 부른다. 이런 멋진 꿈을 빼앗는 악당들은 용서못해!

스테이지 4 시간 면

이번의 스테이지는 시간을 이용해 여행을 할 수있는 것이 특색이다. 흔히 영화에서나 볼 수 있었던 4차원세계로의 여행을 즐기기도 하고 타임머신을 타고 어디든지 여행을 할 수있다.

도라에몽의 타임머신은 이런 곳으로 안내를 한다. 마치 4차원공간과 같은 배경이다

스테이지 5 밤여행 면

꿈을 간직한 어린이들에게는 가장 매력적이고 이상적인 공간이 아닐까! 이 스테이지에서 펼쳐지는 여행은 보통 자신들이 곤히 잠들어 있는 한밤중이다. 특히 별자리를 볼수있어서 과학공부에도 도움이 된다.

이 스테이지의 BGM은 디스테크노일까?

스테이지 6 테크노 면

진정한 과학세계로의 여행을 시작한다. 어렵게만 느껴졌던 전자회로가 복잡하게 얽혀있고 그 속을 도라에몽이 능숙히 진행해 나가야한다. 이 전자회로적인 이미지는 미래의 테크놀러지의 결집체를 나타내는 것이 아닐까?

하지만 전혀 그렇게 보이지 않는 면이 나타나기도 한다

스테이지 7 광 면

광이라고하는 막연한 이미지야말로 미래를 향해 희망을 품은 어린이다운 꿈속이다. 이 꿈을 되찾으면 마침내 원더러스와 대결이다.

이 크리스탈적인 이미지에 도라에몽은 넋을 잃기도 한다

보스와의 격렬한 전투가 기다린다!!

각 스테이지 마지막에는 고잔스가 기다리고 있다. 그들과 싸워서 결판을 내는 방법은 뒤를 바라보고 가위 바위 보를 해서 3번 이겨야한다. 스테이지가 진행함에 따라 고잔스의 사고패턴도 서서히 높아져가므로 그저 운에 맡기는 식으로 승부를 가리려한다면 앞으로는 진행할 수 없다. 상대의 승부법칙도 꿰뚫어 보아야한다.

가위 바위 보의 법칙은 모두 알고있겠죠 뒤를 향해!

伝説のオウガバトル

검과 마법 환타지 시뮬레이션의 왕도!

전설의오우거배틀

슈퍼컴보이						
현지 발매일	93/3/12	장르	시뮬레이션		화면외국어수준	일본어상
제작사	퀘스트	용량	12M+B·B		대상연령	중학생 이상
현지 발매가	9,600엔	기타	백업 배테리		게임 난이도	AB© DEF

리얼타임을 사용한 환타지 시뮬레이션「전설의 오우거배틀」. 환상적인 그래픽과 내용있는 이야기전개가 뛰어나다. 꼭 여러분에게 권해드리고 싶은 작품이다. 이 작품의 매력과 새로운 환상의 세계가 여러분을 꿈의 세계로 안내 할 것 이다!!

여러분의 친구들을 소개한다!!

여기서 소개하는 캐릭터들은 게임을 시작할때부터 여러분과 함께 할 친구들이다. 이들의 능력을 먼저 파악한 후에 전투에서 이들의 능력을 최대한으로 발휘해 적재적소에 배치해 두자!!

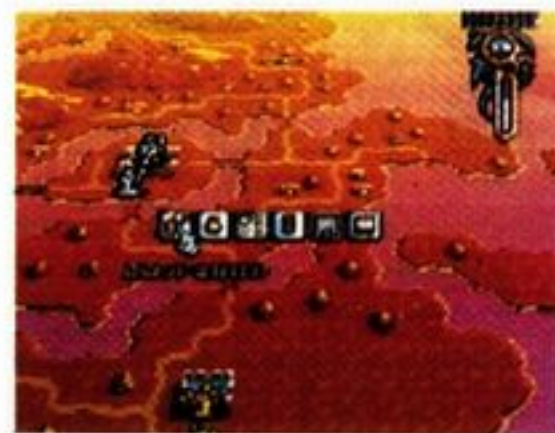
캐릭터	설명
화이터	평범한 인간 캐릭터이다. 그렇기 때문에 특수능력은 사용할 수 없지만 성장함에 따라서 생명력이 높아질 뿐만아니라 마법도 쓸 수 있게되고 마수(마법을 사용하는 괴물)를 다루는 조련사로 지위를 올릴 수 있다. 이 캐릭터는 레벨을 하루라도 빨리 올려야 그 능력을 발휘할 수 있다.
나이트	나이트는 이 게임에서 가장 화려한 존재이다. 지도력이 뛰어 나고 싸움에 뛰어나기 때문에 어느 전투에서나 항상 기용된다. 단 공격력이 직선적이어서 전방에 배치하기보다는 후방에 배치해 전투를 전개하는 것이 좋다.
사무라이	충성심이 강하고 전술에 뛰어난 사무라이는 방어력보다는 공격력이 뛰어나다. 필살기로 스트리트화이터의 가일이 쓰는'소닉붐'이라는 것을 쓰는데 이 공격은 일격으로 적을 박살낼 수가 있다. 이 캐릭터도 레벨 업을 하면 사무라이 마스터가 되고 그 위력도 더욱 강해지게 된다.
괴수조련사(비스트테이마)	비스트테이마는 맹수를 잘 다루다는 것을 가르킨다. 가령 이 세계에서는 지옥의 개 와 그리퀀이라고 하는 맹수가 그 대상이 된다. 그렇기 때문에 그 휘하에 맹수를 두게 되면 공격력과 이동력이 증가하게 된다. 그리고 이 캐릭터도 레벨 업이 되면 역시 비스트테이마 마스터가 된다.
위저드	모든 캐릭터 가운데 최고의 지성과 마력을 가진 캐릭터이다. 사용하는 마법도 다채롭고 또 적의 약점을 파악해 거기에 따라 마법을 다르게 사용한다. 단 아라이밴트(All)가 악으로 향해있다면 신성마법은 사용을 할 수 없다. 그러나 이 마법은 게임을 클리어하는데 꼭 필요한 것중에 하나이다.

리얼타임의 진행으로 뛰어난 판단력 요구!!

「전설의 오우거배틀」은「검과 마법」의 전형적인 환타지 세계를 무대로 한 시뮬레이션 게임이다. 플레이어는 폭정으로 민중을 괴롭히는「여왕 앤드라」를 쳐부수기 위해 만들어진 반란군의 지도자로써 광활한 대륙을 해방시키는데 그 목적이 있다. 전투는 각 스테이지마다 있고 한 스테이지에서 제일 큰 목적은 앤드라에게 지배당한 도시를 해방시키는 것이다. 압박당하고 있는 백성들을 정의의 사도가 되어 해방시켜 나가는 것이다.

그리고 전투에 필요한 군자금은 각 도시를 해방시키고 그 도시에서 얻는 것이다. 또 도시를 해방시킬때 마다 타로트카드(드럼프의 전신으로써 점술용 카드)를 뽑아낼 수 있다. 타로트카드는 전투중에 공격 방어 등에 도움을 주는 대단히 편리한 아이템이다. 전투할때 꼭 필요한 아이템이므로 반드시 마을을 해방시키고 얻어야 한다.

그리고 이 게임의 진행방식은 리얼타임이다. 그냥 멍하

조작은 아이콘으로 한다. 어느 커맨드가 어느 역활을 하는가를 한 눈으로 알 수 있다. 포즈 중에도 조작을 할 수 있는 장점이 있다.

이 게임의 기본적인 버튼조작은 전부 마을에 있는 사람들이 알려준다. 복잡한 게임이긴 하지만 매뉴얼이 필요없다.

오른쪽 위에 타로스의 거울이보인다!

타로트의 거울로 스스로의 분신을 비춰낸다!!

처음 게임을 진행할때 주인공 캐릭터를 만드는 것에 특별한 효과를 연출했다. 이 장면의 장엄함은 신이 사람의 운명을 결정하는 듯한 인상을 준다. 점성술사 워렌의 질문을 하나하나 씩대답해 간다. 그 대답에의해서처음에 가지고 있는타로트 공격방법 아군의 멤버 등이 달라지는 것이다.

또 성장과정에 있어서도 약간의 영향을 받는 듯하다.

캐릭터의 공격법은 몇 갈래의 길이 있다. 복수용 공격법과 일인용 공격법이 크게 다르다. 또 아군의 멤버도 크게 변한다.

고 있으면 시간은 저절로 흘러가고 적이 공격해와 곤욕을 치르게 된다. 부대를 파견하기 전에 어떤 것으로 할 것인가 결정을 할때도 시간은 흘러가기 때문에 주의해야 한다. 즉 시간은 금이다. 그 때문에 포즈를 누른 상태에서 전체의 커맨드를 입력하는 일도 가능하다. 긴 시간이 필요할 때에는 이 기능이 정말로 필요하다는 생각이 들 정도이다. 또 시간이 경과하면 밤이 된다. 그리고 밤과 낮에 그 능력이 다른 캐릭터도 있지만 특히 주의해서 봐야할 것은 색이 변하는 아름다운 배경이다. 무심코 봐도 정말 아름다운 장면일 것이다. 초저녁일 경우 그림으로 민가와 성이 밝게 표시되지만 밤이 깊으면 밝기가 없어지는 등 섬세한 부분까지 고려되어 있어 사실감을 더해준다.

스토리는 플레이어 자신의 행동에 의해 변한다. 어느 보스 캐릭터를 죽이고 살릴 것인가 그 하나에 따라서도 전개는 크게 달라진다. 이 게임의 가장 큰 특징중에 하나인 사실감. 진짜 전투를 하는 듯한 느낌을 받을 것이다!

도시의 해방 등은 캐릭터에 따라 달라질 수도 있다.

드디어 몬스터를 만났다. 물론 아군은 아니지만 교섭에 의해 친구로 끌어들일 수도 있다.

환상의 명콤비의 15인!!

인형 마스터	인형 마스터는 말 그대로 인형을 사용해 적을 물리치는 것을 의미한다. 전투에서는 전방보다는 후방에서 두고 마법을 사용하게 하는 것이 효과적이다. 이 캐릭터는 레벨이 올라가면 '앤찬타'로 지위가 상승된다.
아마조네스	화이터가 남성적인 캐릭터라고 하면 이 캐릭터는 여성적인 캐릭터라고 할 수 있다. 능력은 남자 캐릭터와 비교해서 조금 떨어지지만 활을 굉장히 잘 쏜다. 로빈훗이 도망갈 정도이다. 레벨 업되면 '월 키리와 크레릭'으로 지위가 상승된다.
크레릭	이 캐릭터는 신의 가호로 그 위력을 사용하는 캐릭터이다. 악마의 힘을 빌어 마법을 사용하는 마법사와는 그 차원이 다르다. 그러나 아라이밴트가 높지 않으면 마법을 사용할 수 없다. 크레릭의 최대의 장점은 전투중에도 항상 체력을 회복할 수 있다는 것이다.
월 키리	화려한 모습을 하고 있고 머리 또한 대단히 명석하다. 전위에서도 공격을 할 수 있고 후방에서도 공격을 할 수 있는 전 천후 폭격기. 전위에서는 직접공격으로 후방에서는 마법을 사용해 적을 공격한다. 더욱 레벨이 올라가면 신에 가까운 위력을 보여준다.
윈치	윈치라는 말은 약하고 아름다운 마녀를 가르키는 말이다. 아마조네스에서 위치변동을 할 수 있고 스타크라우드라고 하는 보조마법을 사용할 수 있으며 이 마법에 걸린 사람은 전투중에 행동을 절대로 할 수 없게된다. 후방에 위치하는 것이 제일 좋을 것이다.
옥터퍼스	이 캐릭터는 수중전에서 최고의 힘을 발휘하는 캐릭터이다. 수중에서의 공격력과 이동력은 단연 으뜸이다. 8개의 다리에서 나오는 공격은 강력하고 여러번 쏠 수도 있다. 그러나 이 문어 괴물은 지능이 낮기 때문에 마법 공격에 무척 약하다. 레벨이 올라가면 크라켄으로 지위가 상승된다.
자이언트	자이언트는 위저드 등이 자신의 몸을 방어하기 위해 부르는 몬스터이다. 그러나 이놈은 몸놀림이 둔하고 공격력도 그다지 강하지 않기때문에 자라면 자랄수록 그 위력은 차이가 크게된다. 레벨이 올라가게 되면 냉혈괴물이나 화염괴물로 변하게 된다.
글램(진흙괴물)	글램이라는 의미는 분토에서 만들어진 몬스터를 말한다. 옛날 나쁜왕에게 고통받았던 백성들이 자신들을 지키기위해서 만든 거대한 진흙괴물이다. 아니 수호신이다. 몸이 흙으로 되어있기 때문에 칼 등으로 공격을 해도 손상을 받지 않지만 지능이 낮기때문에 마법에 약하다.
지옥의 개	괴물중에서 가장 쉽게 보충할 수 있는 것이 지옥을 지키는 개. 날카로운 이빨을 사용해 물어뜯거나 입에서 화이어 브레스를 발사하기도 한다. 전투중에는 체력이 뛰어나기 때문에 전방에 놓아두는 것이 제일 좋다. 보충하기도 쉽고 지칠줄 모르는 체력이 마음에 든다. 레벨이 올라가면 알 베로스로 지위가 상승된다.
그리훤	이 캐릭터는 사자의 몸과 매의 날개를 가진 몬스터이다. 공격력이 그다지 강하지는 않지만 날개에서 나오는 '윈드 스토브'는 적 전체에게 손상을 준다. 또 이동속도가 빠르기 때문에 전투에서 상당한 기동력을 보여준다. 레벨이 올라가면 코카리스가 된다.

검과 마법이 번쩍이는 전투!!

악의 무리로부터 도시를 점령하기 위해 각지에서 적들과 치열한 전투를 벌인다. 전투는 기본적으로는 자동이다. 일체 손을대지 않고 가만히 있으면 자동적으로 싸우는 것이다. 그러나 언제든지 작전의 변경을 할 수 있고 비장의 카드로 타로트 카드를 내놓을 수 있다.

전투는 아래의 사진과 같이 4종류가 있지만 어느 전투든지 리더를 겨누는 것이 가장 편리할 것이다. 전투는 리더가 패하면 무조건적으로 후퇴한다. 적의 부대가 전멸당하면 새로운 부대가 나타나지만 전투에서 진 부대는 결코 공격을 하지 않고 조용히 물러난다. 어느 정도 레벨이 높은 적 부대 근처로 접근하면 긴장을 하고 게임을 진행 해야 한다.

특히 작전을 진행할 때는 조용히 숨소리를 죽이고 적의 보스까지 진격을 하라!!

공격을 하다가 체력이 떨어지면 체력을 회복시켜주는 타로트 카드를 적절히 사용하라!! 이 카드를 언제 어디서 사용할까가 승리의 요소이다.

적들은 이쪽의 본거지를 목적으로 해서 진격을 해온다. 그렇기 때문에 본거지와 우리들이 해방시킨 도시들을 지키는 수비군을 항상 배치 해두어야 한다

타로트는 체력을 회복을 시켜주는 중요한 아이템이다. 정말 그래픽의 아름다움은 이루말할 수 없다!!!

상대방에게 많은 손상을 주는 편이 승리를 할 수 있다. 지는 쪽이 떨어져 나간다

사람들로 부터 존경을 받으려면?

그리고 이 게임의 가장 큰 특징이라고 할 수 있는 것이 「가오슬렘」이라고 하는 선악을 재는 측량기가 있다는 것이다. 이것은 화면의 오른쪽 위에서 볼 수 있다. 게임중에도 이 막대로 나타나는 그림의 길이에 주의를 해야 할 것이다. 이 막대 그래프가 높으면 선을 나타내는 것이고 낮으면 악을 표시하는 것이다.

이 게임에서는 선악의 판단이 매우 중요한 요소이다. 제일 주의해야 할 점은 적을 지나치게 많이 죽이면 안된다는 것이다. 너무나 많은 적을 죽이면 마을 사람들이 협조를 잘 해주지 않을 것이다. 그렇기 때문에 보스정도만 죽일 정도의 힘을 이용, 속공으로 게임을 클리어 해야하는 것이다. 게다가 보스를 구해줬을 때, 예를들어 보스가 개과천선해 새로운 마음으로 살려고 했을 경우도 마을 사람들이 이에 반대를 하면 「가오슬렘」은 내려가게 되는 것이다. 그래서 언제나 마을 사람이 어떤 생각을 가지고 있는가에 충실해야 한다.

「민중을 무시하고 독재를 하면 천벌을 받게된다!!」 그밖에 또하나 충고를 해준다면 너무 「가오슬렘」을 의식해서 소심하게 공격을 하는 겁장이는 되지 말라는 것이다. 예를들어 어떤 여자 마술사가 있었는데 그 여자가 개과천선을 해 새사람이 되었다고 하자! 이럴때는 내 생각대로 밀어붙이는 편이 좋을 것이다. 게임의 승패를 떠나 자신의 의지대로 게임을 진행하는 편이 훨씬 게임을 재미있게 하는 것이다라는 생각이 든다.

한번 해방시킨 도시를 또 다시 공격을 하면 가오슬렘은 크게 떨어진다. 민중의 기대를 절대로 배신하지 마라!!

가끔 적이 홍정을 요구해 오는 경우가 있다. 그러나 이때 쉽게 아무생각없이 응해준다면 민중들의 평이 나쁘게 될 것이다. 민심은 천심!!

도시를 해방시킬때 타로트 카드를 사용하면 여러가지 부작용이 있다. 카드를 나쁘게 사용하면 민중들은 소동을 부리고 그것이 곧바로 가오슬렘에 연결이 된다.

잠깐만

편집부로부터……

플레이어의 자유의지를 최대한으로 존중해서 만든 게임이다. 그리고 각 스테이지에서 민중의 힘을 중시하고 이 게임을 진행하여야 하기 때문에 자신 스스로 민심을 판단해 모든결정을 할 수 있다.

그리고 이 게임에서 제일 중요한 것은자신을 믿는 것이다. 하드웨어의 한계에 도전한 환상적인시뮬레이션 게임!! 여러분이 기대해도 좋은 게임이다!!

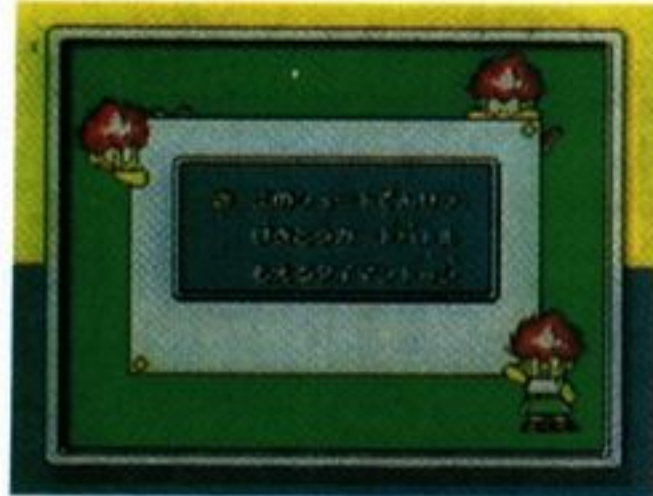
불의 투구아 돗지탄평2

패밀리	현지 발매일	93/3/26	장르	스포츠	화면외국어 수준	일어 하
	제작사	선소프트	용량	4M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	미정	기타	돗지볼게임	게임 난이도	ABC ⒹEF

원화를 알고 싶으면 엔화에다 6.8(93년 2월 20일 현재)을 곱하시면 됩니다.

불타는 투지의 사나이 탄평이 활약하는 돗지볼 게임이 또 등장한다. 이번 2탄은 전작과 마찬가지로 '카드 배틀러'를 채택, 커맨드 선택과 나누어진 카드의 강약에 따라 승부가 결정된다.

이번부터 달라진 것은 '불의 숏 전설'이라는 롤플레잉 요소를 채택한 시나리오 모드와 1대1 대전모드가 첨가되었다. 시나리오 모드에서는 도중에서 여러가지 라이벌과 만나 시합을 해 간다.

이것이 불의 투구아 탄평이다!

3개의 게임모드에서 선택한다

투구컵의 수수께끼를 찾으러 가자

이 화면에서 다음 행동을 결정한다

1:1이다

애니메이션으로 되어있다

탄평과 숙명의 라이벌 다이가의 대결이다

나의 공을 받아라!

볼이 부딪치면 손상을 입는다

Coming Soon

캡틴 쯔바사 IV

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/4/3	장르	스포츠 시뮬레이션	화면외국어 수준	일어 중
	제작사	데크모	용량	12M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,700엔	기타	2인용	게임 난이도	A Ⓑ C D E F

갑작스런 발매 결정! 주목되는 내용을 공개한다

원정 경기에서는 지금까지 볼 수 없었던 적들도 등장

무적의 골키퍼 와까바야시

물론 와까바야시도 등장!

타이틀 화면. 언제나 정다운 쯔바사의 모습

다정한 캐릭터들 모두 등장

볼을 쫓아 질주하고 상대방의 공격을 저지하며 통쾌한 골을 터트리는 축구게임 캡틴쯔바사가 또 등장했다.

스포츠/시뮬레이션 장르로 긴박감이 넘치는 반면 고도의 두뇌회전과 작전을 필요로 하는 이 게임은 패밀리용에서 이식된 슈퍼컴보이용 4번째의 작품. 최신작만이 갖는 새로운 요소 첨가와 보다 다양해진 아이템 등을 알아보자!

새로 첨가된 요소

우선 시스템이 새로운 요소로 구성되었다. 전작까지는 맵에서밖에 확인할 수 없었던 아군의 위치가 전후좌우로 보이는 3D화면으로 되어 보다 보기 쉽게 되었다. 그리고 시합전에 캐릭터를 설정하고 명령을 하는 것만으로 아군이 자동적으로 움직여 주는 모드도 첨가되었다.

아군의 위치가 보기 쉽게된 패스 화면

파노라마 감각의 패스장면

이번에도 화려하고 호쾌한 슛을 보여줄 것이다

다정한 캐릭터들 모두 등장

패밀리용의 II, 슈퍼컴보이용의 III와 마찬가지로 이번 IV도 오리지널 시나리오로 대화를 진행해 간다.

원작에 등장하는 '이시자끼', '미시끼' 그리고 '와까바야시' 등 이 게임에서 빠질 수 없는 멤버가 이번에도 모두 모였다. 그들은 브라질편, 일본개선편 등에서 활약하는 모습과 대화 그리고 강력한 적들의 시합에서 보이는 치열함이 우리에게 다가온다.

Pop'n 트윈비

팝'앤

슈퍼 컴보이	국 내 발매일	93/3/26	장르	슈팅	화면외국어 수 준	일본어 하
	제작사	코나미	용량	8M	대 상 연 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	8,900엔	기타	국내동 시발매	게 임 난이도	ABC ⓓEF

원화를 알고 싶으면 엔화에다 6.8(93년 2월 20일 현재)을 곱하시면 됩니다.

파라디우스의 뒤를 이어 새롭게 선보이는 코나미사의 슈팅 게임!

환상적인 스테이지에 펼쳐지는 트윈비의 대 모험은 파라디우스 이상의 흥미를 더하게 한다. 유닉크한 적 캐릭터와 아이템들이 대거 등장하는 이번 작품은 93년도 코나미사의 슈팅 게임을 대표할 최대작이라 할수 있겠다. 국내에서도 동시 발매하게될 트윈비의 세계를 전반 3스테이지를 중심으로 살펴보도록 하자!

트윈비, 윈비가 펼치는 환상적인 슈팅 게임세계!!

스테이지 1 민들레 타운

스테이지 1의 무대는 민들레 타운. 강물이 졸졸졸 흐르고 나무들이 많은 아름다운 마을이다. 나타나는 적들은 파인애플, 바나나, 포도 등 과일족. 하늘과 땅에서 적들은 총을 쏘며 집요하게 공격해 온다. 우리의 트윈비도 절대로 질 수 없다. 땅에 있는 적들에게는 폭탄을, 하늘에 있는 적들에게는 펀치 등으로 공격을 하면 효과적이다.

자코 캐릭터

스테이지의 초반에는 파인애플과 바나나가 지상에서 공격해 온다. 이 지상에 있는 적들을 쓰러뜨리면 체력을 회복시켜주는 "하트"를 남긴다

◀이놈들은 동구리족. 폭탄으로 공격하면 효과적이다

으악! 집단 공격이다!! 펀치공격으로…

보스

보스는 2단계로 공격해 온다. 이 보스는 팔에서 폭탄을 쏘는데, 이 팔을 파괴하면 그 안에서 동구리가 나타난다. 동구리족은 대포와 불화염으로 공격해 오기 때문에 피하기가 무척 까다롭다. 이 동구리족을 모두 물리치면 이 스테이지는 끝나는 것이다.

★제 1단계

★제 2단계

동구리족은 쇼트로 공격하는 것이 효과적

▲양 팔부분에서 공격해온다. 가운데 있는 눈과 같은 모양을 집중 공격해라!! 거기가 약점!

동구리족을 물리쳐라!!

스테이지 2 애쿼 공원

스테이지 2는 수중전투이다. 언제나 조용하다고 생각되는 바다 속에도 적들은 있다. 조개와 문어, 물고기 등이 집단으로 공

격을 해온다. 조그만 적이 많이 있을 경우는 분신공격이 효과적이다. 그리고 바다 속을 지나가다 보면 해저도시와 같은 곳을 볼 수 있게 될 것이다. 주위의 풍경도 이상하리 만큼 묘하다. 깊은 계곡과 같은 곳으로 가면 보스를 만나게 된다. 보스는 바로 문어다!!

자코 캐릭터

처음 나타나는 적은 바다 밑에 있는 조개. 계속해서 바다거북이와 문어 등이 집단으로 공격해 온다. 유유히 수영하고 있는 뱀장어도 끈질기고 집요하게 공격해 온다. 게임중반에 나오는 '만보'는 특히 요주의할 놈이다.

좌우에서 나타나는 문어는 끈질긴 공격을 하는 놈이다

보스

스테이지 2의 보스는 4종류의 공격을 해온다. 처음에는 거품을 쏘고, 그 다음에는 미사일 공격을 해온다. 이 미사일은 살아있는 듯이 트윈비를 추격 해온다. 이 미사일을 잘 피해가면서 공격을 해가면 제 2단계에서 레이저와 빔 공격으로 다시 공격해 온다.

★제 1단계

▲거품과 미사일 공격이다. 맞으면 끝장…

★제 2단계

▲빔 공격은 일직선으로 온다. 적의 움직 임을 잘 관찰하면 피할 수 있다

스테이지 3 우론 유적

스테이지 3은 중국을 무대로 한다. 구름이 갈라지면서 팬더가 집단으로 날아온다. 만리장성의 주변에는 거대한 지네와 같은 놈이 좌우 한마리씩 있으므로 트윈비를 중앙으로 이동시켜 두고 공격을 하면 효과적이다. 스테이지 1,2와 비교하면 난이도가 높기 때문에 긴장하고 게임을 진행해야 한다.

자코 캐릭터

여기에서의 처음 캐릭터는 빔과 총알을 쏘는 로케트이다. 펀치를 내면서 공격을 하자!! 그리고 항상 주의를.. 팬더군단의 공격과 하늘에서 줄줄 내려오는 지네를 주의하도록 하자!!

이놈은 빔공격이 강력하다.

팬더군단이다. 잔뜩 긴장하고 있는 트윈비의 모습!!

드디어 지네의 출현. 정말 끔직하게 생겼다

보스

스테이지 3의 보스는 지금까지의 놈들과는 판이하게 다르다. 갑자기 위로 올라가는가 하면 자주색과 중앙의 파란색 부분에서 빔이 발사되기도 한다. 대량의 미사일을 발사하는 다리를 공격하는 것이 효과적!!

★제 1단계

◀처음에는 이런 모습이다. 상하로 움직 이면서 레이저 빔을 발사한다

★제 2단계

◀다리를 파괴해도 보시는 바와 같이 변신해 미사일을 발사한다

★아이템을 공개한다.

트윈비 게임을 하다보면 두리뭉실한 구름이 웬지 우리에게 친근감을 준다. 솜사탕 같은 분홍색의 구름이 환상의 세계에 있는 듯한 느낌을 준다. 또 귀여운 방울이 아이템으로 등장하는데 이 방울은 빔등을 발사해서 맞을 때마다 그 색이 변한다. 그러므로 자신이 원하는 색으로 바꾸어 가질 수 있다. 물론 방울의 색에 따라 그 역할도 다르다. 이번에 새로운 효과로 첨가된 방울의 파워는 매력만점!! 그럼 그 파워를 소개하겠다.

★핑크(분홍색)

이것은 충격을 어느 정도 막아줄 수 있는 아이템. 이것이 기본 아이템.

바리아를 사용해 분신들도 이 아이템 을 얻게한다. 와~ 천하무적 ▶

★자주색

많은 적이 공격을 해올 때 이 아이템을 사용하면 효과적. 어떤 공격도 한번에 3개씩 나온다. 그러면 충격도 3배로 줄 수 있다.

3개를 얻어 만리장성에 돌입했다. 공격도 완벽하고 이제 어떤 적이 나타나도 걱정 없다

캐논포의 위력은 강력하다. 보통의 공격과는 엄청난 차이가 있다

★흰색

적을 관통하는 강력한 공격. 일단 한번 사용을 하면 그 위력을 알 수 있을 것이다.

펀치

버튼을 계속해 눌러 파워를 계속 모았다가 펀치 한방으로…

새끼분신

와~~ 이건 완전히 손오공의 머리털이야. 나의 분신들이 적을 공격한다

에너지 건네주기

◄동체를 합쳐 버튼을 누르면 많은 쪽이 적은 쪽에게 에너지를 나눠준다(불우 이웃돕기!)

★슈팅게임에 이렇게 많은 기술이 있다니…

뭐니뭐니해도 이 게임의 가장 큰 특징은 2인 플레이 모드의 공격법. 한 사람의 에너지가 떨어졌을 경우 상대방과 나눠가질 수도 있다. 그리고 둘이서 다정히 게임을 진행하는 기분이란 단연 최고!!

던지는 공격법

이때부터는 무적이 된다

우선 자신의 파트너와 동체를 합쳐 버튼을 누른다

분신

3종류의 타입중►에서 설정할 수 있다. 또 방울로 더욱 파워업된다

폭탄

지상에 있는 적에게는 폭탄이 최고!! 물론 조준은 자동이다!!

잠깐만

게임챔프 2월호 버그를 잡아라 코너를 기억하십니까? 버그를 잡아라 사상 최초로 챔프점수를 마이너스로 받은 김현삼 애독자를 말입니다. 김현삼 애독자는「행복해라!」라는 말 한디로 버그왕초의 심금을 울린 나머지 챔프점수를 얻지도 못하고 -20점을 받았었죠.

그러나 김현삼 애독자! 기뻐해주세요! 김현삼 애독자의 딱한 사정을 본 한 애독자가 그동안 모은 챔프티켓을 김현삼 애독자의 마이너스 점수에 보태달라고 전해주었기 때문입니다.

이 얼마나 아름다운 행동입니까? 이 것은 전세계 잡지 사상 그 유례를 찾아볼 수 없을 정도로 작지만 위대한 사랑이었습니다. 이밖에도 게임챔프 1월호에서 0점을 받은 친구에게 전해달라고 챔프티켓 10점을 주셨습니다. 그렇지만 0점을 받은 친구의 이름을 알 수 없는 관계로 사용할 수 없었습니다. 게임챔프 사랑의 메신저, 사랑의 독지가. 그는 바로 이정재 애독자입니다. 이러한 이정재 애독자의 사랑의 실천을 바라본 게임챔프에서 가만히 있는다는 것은 상상할 수도 없겠죠.

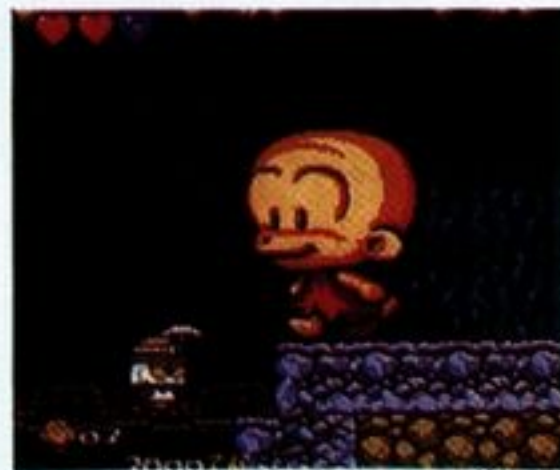
이정재 애독자
챔프점수 3,000점

PC원인 3

PC엔진	현 지 발매일	93/4/2	장르	액션	화면외국어 수 준	일본어 하
	제작사	허드슨	용량	8M	대 상 연 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	7,200엔	기타	휴카드	게 임 난이도	ABC ⒹEF

PC엔진에서 낯익은 캐릭터 PC원인이 이번에는 PC원인 3로 변모하여 등장! 2인동시 플레이가 가능하게 되었으며 캐릭터가 거대화되어 등장했다는 점이 특이할 만하다. 또한 특징이 있고 깔끔하게 처리된 적 캐릭터가 전작보다 세련미를 더하고 있다.

캐릭터 거대 캐릭터로 3단계 변모가능!

「PC원인」3에서 빼놓을 수없는 부분은 캔디를 먹음으로써 3단계로 변모를 한다는 점이다. 푸른 캔디를 먹으면 크게되고 붉은 캔디를 먹으면 작게된다. 그다지 색다르게 변하는 것은 아니고 그저 몸집이 거대화가 될 뿐이다. 거대원인은 키가 화면의 2/3정도나 된다. 물론「PC원인」과「PC분인」으로 변신해도 같은 사이즈로 플레이를 할수가 있다.

보기만해도 강함을 느낄수있는 거대원인. 거대화 됐다!

◀ 캐릭터 대비표 ▶

아래 3장의 사진을 비교해 보면 잘알 수있듯이 거대 사이즈와 적은 사이즈의 차이는 크다고 할 수있다. 마치 벼룩과 같은 캐릭터도 놀랄만 하지만 거대 캐릭터로 플레이하면 기분은 괴수가 등장하는 공상과학 영화와 같다고

커졌다! 평균사이즈 작다

PC미인

"언제나 여러분에게 다정하게 다가왔던「PC미인」입니다. 고기를 먹으면 변신하는 것은 지금도 마찬가지랍니다. 단지 이번에는 캔디를 먹음으로써 크게 될 수있기 때문에… 글쎄 여러분들은 어떻게 느끼시는지요? 굉장히 강하게 변모하거든요!"

PC 분인

"제가「PC분인」인데요. 작은 고기나 거대한 고기를 먹으면 무적으로 변신을 하거든요. 하지만 저의 얼굴이 조금은 흉직하게 변하는데 아마도 이름그대로 분노를 하기때문인가봐요. 하지만 확대해서 귀염성을 조금이라도 찾아주세요!"

게원인

"전작에서는 조금밖에 출연을 못했지만 이번에는 대활약을 하게되었으니 주목해 주시기 바랍니다. 바위와 적들에게 눌리어 납짝해지게 되면 변신을 하고 물속을 아장아장 걸어 다니곤 합니다. 하지만 동작이 느린건 아니랍니다. 대보스전에서도 도움을 주곤하거든요"

★2인 협력 플레이! ★

시리즈물로선 처음으로 2인 동시플레이가 가능하게 되었다. 2인 모드의 특색을 말하자면 생명게이지가 공통으로 되어 있다는 것이다. 만약 실패를 해도 혼자만이 게임오버라는 것이 없다는 것이다. 서로 도와가면서 플레이하지 않으면 둘다 죽음의 구렁텅이로…

2인 협력플레이는 서로 돕지 않으면 안된다

머리위에 올라타기도 할 수있다

액션 원인의 세계에서 펼쳐지는 대모험!

특징을 살린 원인월드를 모험하는 원인이 점프하기도하고 철봉을 하기도하고 폭포를 타기도 하는 등 다채로운 액션을 보여줌으로써 최상의 게임을 느끼게 해준다. 물론 원인뿐만아니라 적캐릭터도 순식간에 공격을 해오기도 하며 어떤 때에는 잠에 빠져 아무것도 하지 않는다.

잠자고 있잖아!

그것봐!
자고있다니까!

원인의 폭포오르기!!

마치 물고기와 같이 폭포를 오르는 원인군. 거대화가 되었을 때도 무방하다

드디어 보스등장!

제1면의 보스등장. 보스의 발에 밟혀 찌그러들면 게원인으로 변하는데 그러면 쉽게 물리칠 수가 있다

점프

용암지대는 타이밍에 주의해서 점프 한다. 뼈가 놓여져 있는 곳에 착지!

보너스 무려 8종류나 즐길 수 있다

게임중에 등장하는 "미소짓는 팁"을 모두 모으면 스테이지 완료시에 보너스 스테이지로 들어 갈 수가 있다. 하지만 팁 16장을 모아야 1회를 즐길 수가 있다는 한계가 있다. 유원지에 입장하는 입장권처럼 마음에 드는 스테이지를 즐길 수있으며 8종류나 준비되어 있어서 기대감을 안겨주는 게임이 될것이다.

또한 지도 상에서 꽃을 얻음으로써 보너스 스테이지를 즐길 수가 있다.

◀ 파이프에 빨려들어가면서 출구를 찾는다

◀ 스테이지를 클리어하면 보너스 스테이지를 선택할 수가 있다

▲ 하늘을 날아서 나비를 잡는다

DARK EDGE 타크에지

아케이드				
	현지 출하일	93. 3. 예정	장르	격투액션
	제작사	세가	용량	32비트
	기종	아케이드	기타	2인 협력 플레이

이 게임은 지난해 세가 위성 월드에서 소개되었던 작품인데 대형 프로젝트 화면에서 펼쳐지는 3차원 액션 게임으로 취재진을 놀라게 했던 작품이다. (이 게임은 세가의 신시스템 32시스템의 기판을 사용하고 있다)

3차원 액션 펼치는 6인 전사의 전설

SFX영화와 같은 3차원 그래픽

이 게임은 화면중에 3차원의 깊이가 존재하는게 특징이다. 위와 좌우로의 이동은 물론 화면의 안쪽으로 이동하고 바깥쪽으로 적과 대치한 상태에서 싸울 수가 있다. 또 확대처리를 채택하여 마치 영화를 보고있는 것과 같은 박력감있는 전투를 즐길 수가 있다. 독자들에게 직접 보여주지 못하는 점이 유감스러울 정도!

바이오 몬스터 VS 사이보그. 사이바 뱅크의 향기가 난다

하워드슈트와 사무라이의 대전. 뒤에 자유의 여신상이 보인다

보스 대전을 포함한 총 8 스테이지 전개

이 게임은 컴퓨터와의 대전 스테이지가 총 3라운드가 구성되어있으며 먼저 2라운드를 이기면 클리어를 할 수있고, 기본 6스테이지에 보스캐릭터와의 대전 2스테이지를 첨가한 8스테이지로 전개되는 게임이다.

플레이 도중 2P의 도중 참여가 가능

또한 게임도중에 2P의 도중 참가가 가능하다는 것이 특색이다. 승자만이 계속해서 게임을 진행할 수 있고, 2P와의 대전은 스테이지에 관계없이 이긴만큼 게임을 계속할 수있다.

으랏차! 마셜아트를 사용하는 여자가 너무 귀엽다!

각 주인공마다 독특한 엔딩 첨가

각 캐릭터 6인마다 자기만의 독특한 엔딩장면을 가지고 있다. 전스테이지를 클리어했을 경우에 플레이어 캐릭터 6인의 진정한 격투목적을 알수가 있다.

조작은 5종류의 고난이도

조작계열은 8방향으로 조작할 수가 있으며 레버의 조작방법에 의해 각각 약, 강의 펀치와 킥, 그리고 점프를 합쳐 총 5개 버튼을 사용한다. 물론 대전과 중간참가도 가능하다.

6인의 전사

파워스위트를 소지하고 있는 골리아드

소닉브레이커 이어거

사무라이 슈드 덕

메카니칼 M.E.K

엔포써드 코만도

바이오몬스터 브로드

바일드라이버!

적중됐다! 파괴력 만점의 필살기! 정식으로는 슈퍼 파워봄이라고 한다

사무라이 몬스터 등… 이 6인중에서 가장 강한 자는 누구인까?

화면을 종횡무진으로 날아다니는 주인공. 지금까지의 대전 게임과는 전혀 다른 SFX적 액션 장면을 연출.

GOLDEN AXE III

골든액스 3

수퍼알라딘보이	국내 발매일	93/3/26	장르	액션	화면외국어 수준	영어하
	제작사	세가	용량	8M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	미정	기타	2인 사용가 동시 발매	게임 난이도	ABC DⓔF

이 게임은 세가사의 간판시리즈로서 일찍이 히트했던「골든액스」의 최신작으로 전작에서부터 수백년후의 대륙을 무대로한 「검과 마법」의 격투 액션 게임이다. 국내에서도 동시 발매될 이 게임을 최신 정보를 모아 소개해 드리도록 하겠다.

캐릭터 4인으로 증원된 전 8라운드 13스테이지 액션물!!

화면가득히 펼쳐지는 대 액션게임! 「골든액스 3」

대 보스는 디스아더가아니고 마왕 다므드가 되었다. 그의 정체는 무엇일까?

「골든액스 3」의 기본적인 게임 시스템은 대부분이 현재까지 인기를 꾸준히 모으고 있는 시리즈 내용과 같지만 플레이어 캐릭터의 수가 4인으로 늘어났다는 점이 특이할 만하다. 아쉽게도 스토리의 설정상 액스와 티리스는 이 내용에 포함되지 않았지만 새롭게 등장하는 캐릭터도 상당히 개성적인 면이 강하다. 또한 이번의 캐릭터는 능력적인 면에서 밸런스를 갖추고 있는 것으로 보아도 치우치지 않는 용병 카인, 청용도로 춤을 추듯이 싸우는 사라, 동작은 느리지만 파워가 절대적인 거인 브란우드, 전술용 도끼의 주술로 흑표범 인간으로 되어버린 크로노스 등 가지각색의 캐릭터가 등장한다.

2인 동시 플레이와 대전 모드가 준비되어 있으며 전 8라운드 총 13스테이지의 대전씬을 맛볼수 있다.

전술용 도끼를 탈환하는 여행

각각의 캐릭터의 특징은 『베어너클 2』에 등장하는 캐릭터와 유사한 점이 있다고 하면 잘 이해가 갈 것이다. 또 이 시리즈에서 인기가 있었던 호걸장수인 기리우스는 재난의 원흉이 되는 전술용 도끼를 신들에게 반납하기 위해 배로 여행을 떠난다는 배경 스토리도 설정되어 있다.

마법의 시스템은 이번 시리즈에서는 큰 변경이 없다.

시프한테 항아리를 빼앗아

흉악한 적들이 계속해서 등장. 2인 플레이로 상대해 주자

이동 아이템(동물)도 골든액스 3에서 대거 등장한다.

마법을 사용하는 점은 그대로(체크-마법레벨의 선택은 할 수없게 되었다) 이지만 2인 협력플레이의 경우에만 한정되고 그 위력은 평상시보다 강한 동시 마력을 사용할 수가 있다. 하지만 그것이 구체적으로 어떤 형태로 될까는 아직 불투명하지만 캐릭터의 조편성에 따라 다른 마법이 나오는 것으로 봐도 신중을 기한 작품이라고 기대할 수가 있겠다.

전작인 『골든액스 2』는 원조 『골든액스』를 작품성에서 초월하지 못한 아쉬움이 있었지만 『골든액스 3』는 어떤 전개를 보여줄 것인지 사뭇 기대가 된다.

최강의 단계에 등장하는 드래곤. 2인 동시 플레이인 경우 동시 마법으로 무찌를수 있다

기묘한 필드(?)

괴상한 마차(?) 위에서의 격전이다

쿠니오군의 열혈축구리그

패밀리	현 지 발매일	93/4/23	장르	스포츠	화면외국어 수준	일어 하
	제작사	테크노스 저팬	용량	2M	대 상 연 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	6,500엔	기타	패스워드, 컨티뉴	게 임 난이도	ABC ⒹEF

원화를 알고 싶으면 엔화에다 6.8(93년 2월 20일 현재)을 곱하시면 됩니다.

열혈시리즈의 최신작, 축구 게임

승리팀마다 좋아하는 모습이 틀리다

쿠니오군이 패밀리에 등장한 지도 벌써 7년이 되었다. 국내에서도 패밀리 기종에서 많은 유저들이 애호하는 게임 캐릭터군 중 하나이다.

그동안 여러 장르를 통해 쿠니오군은 대단한 활약을 보였으며 앞으로 계속 그 새로운 모습은 우리들을 흥분케할 것이다.

이번에는 축구편으로 멤버를 파워업해서 세계도처로 도전해 간다.

캡틴의 지휘 아래 단결하자 !

이번에도 유저가 조정할 수 있는 것은 캡틴뿐. 각 팀의 멤버는 시합전에 결정된 작전대로 움직인다. 시합중에는 캡틴의 지시에 따라 움직이지만 가끔은 제멋대로 행동하는 놈도 있기 때문에 조심하자 !

캡틴(조작할 수 있는 선수)에게는 항상 '1'의 마크가 붙는다

모드를 선택할 수 있다

게임 모드는 3개가 있고 어느 모드에도 난이도 설정이 붙어있기 때문에 미리부터 겁먹지 말자 ! 또 패스워드 기능도 있으니 유용하게 사용하되 암호를 잊어버리지 않도록 꼭 메모해 두자 !

친구와 놀아도 좋고 혼자도 즐겁기만 하다

열혈리그

일본 대표팀으로서 쿠니오군을 비롯 동료들과 함께 세계에 있는 4개의 리그에 도전, 세계챔피언이 되는 것이 목적인 모드이다.

모두 12개 팀이 있고 1팀당 3회까지 싸울 수 있다. 모두 36번의 시합 중 일정의 승률과 포인트를 얻으면 세계 제일들과 싸우는 '테크노스 저팬컵'에 출전할 수 있는 자격이 생긴다.

그라운드에 붕어가 출현했다. 이것도 필살기 중 하나이다

대전플레이

자신이 좋아하는 팀(6개 팀 중에서)을 선택해 최대 4명까지 플레이가 가능하다. 또 그라운드와 컨디션은 자유자재로 선택 가능.

같은 팀의 시합은 유니폼의 색깔로 구분된다

페널티킥 플레이

일정 시간내에 슛을 하는 페널티킥의 모드이다. 당연히 태클을 비롯한 여러가지 기술을 사용할 수 있다. 결국 어떤 행동을 통해서도 점수를 얻은 자가 승자가 되는 것이다

리그전 등에서 동점시에도 페널티킥으로 승부를 낸다

그라운드가 다양하다

열혈리그의 경우는 원정하는 나라에 따라 그라운드가 변하고 기후도 다양하게 변화한다. 컨디션에 영향이 오기 때문에 대기실에서 일기예보 체크에 소홀히 하면 안된다.

언제 어디서 떨어질줄 모르는 천둥

CD 특보

화이널 화이트CD

메가 CD	국내 발매일	93/3/26	장르	액션	화면외국어 수준	영어 중
	제작사	세가	용량	CD	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	8,800엔	기타	2인 동시 플레이	게임 난이도	ABC DⒺF

일찍부터 화제를 뿌렸던 메가 CD용 화이널 화이트가 드디어 발매된다. 이번 메가 CD는 슈퍼컴보이용과는 비교가 안될정도로 아케이드 게임의 진수를 그대로 보여주게 된다. 그래픽면에서도 수퍼 알라딘보이용이라고는 믿어지기 어려울 정도의 오락실 그대로의 화려한 색상을 재현하고 있다. 또한 박력있는 음성합성도 오락실 그대로이다. 게임중의 음악은 메가 CD용만을 위해 새롭게 녹음한 오리지널곡이 사용되었으며, 아울러 오프닝 화면도 오리지널 비주얼이 삽입되었다. 국내에서도 삼성에 의해 CD—알라딘보이(한국판 메가 CD 명칭)가 발매되는 시점에 발맞추어 국내 유저들에게도 기대되는 화제작이라고 하겠다.

그럼 3월 말 발매를 앞두고 있는 화이널 화이트의 전모를 화려한 비주얼 화면과 함께 소개해 드리도록 하겠다.

슈퍼 컴보이 판에서는 삭제되었던 명장면들도 완전 재현!

오리지널 요소를 새롭게 첨가해 아케이드용을 완전이식!!

2인 협력플레이, 도중 참가도 구현!

메가 CD판 2인플레이의 가장 난점이었던 화면처리 능력과 게임 밸런스 등을 완전해소하여 마침내 완전 이식이 가능하게 되었다. 또한 1인 플레이 중에 2P측에서의 도중참가도 가능하게 되었으며 컨티뉴(계속)할때도 기존의 아케이드용과 같이 그 장소에서 재스타트 할 수있게 되었다.

2P측의 표시에 주목하라. 그간 숙원이었던 2인 협력플레이가 가능하게된 것이다

스테이지 4의 후반. 이 후의 에레베이터상에서 보스 로렌트와의 대결이…

스테이지 3의 중간데모. 잡혀 사라진 하거. 이 뒤에 철망링에 내던져진다

스테이지간의 연결도 재현

아케이드용에서만 볼 수있었던 각 스테이지간의 연출도 CD용에서는 충실히 이식했다.

오프닝은 메가CD만의 자랑!

전원을 넣으면 처음에 게임을 소개하는 데모(오프닝)가 나온다. 이 오프닝장면은 비주얼 음악과 같이 메가CD용만의 오리지널로 손꼽히고 있다. 또한 CD용이 아니면 흉내낼 수없는 특성을 살려 성우에 의한 나레이션(스토리 소개)이 삽입되어 있으며 하거, 코디, 가이 등 등장하는 캐릭터가 현장감 넘치는 대화를 주고 받는다.

메가CD용 오리지널 오프닝의 일부분. 딸 제시카를 매드기어에게 유괴당하고 격노하는 하거

오프닝 비주얼중에서. 매드기어의 잔당들

대공개! 보너스 스테이지

자동차와 판유리를 격파하라!

스테이지 2와 4를 클리어하면 보너스 스테이지가 등장하는데 우선은 화면시점에 대해서 소개하겠다.

◀ 자동차를 격파하는 보너스 스테이지. 스트레스 완전 해소!

스테이지 4의 뒤에 나타나는 보너스 늘어져있는 판유리를 파괴하면서 진행해 나간다 ▶

마침내 완성된 타임어텍 모드!

오리지널 배경으로 뜨거운 격투를!

1P쪽이 코디를 선택하면 주차장이 격투의 무대가 된다. 좌우에서 정신없이 난입하는 적을 무찔러라!

거대한 다리위에서의 격투. 1P쪽이 가이를 선택하면 이 스테이지가 된다 ▲

이 모드는 기존의 스테이지에서 사용할 수있는 것이 아니고 전용 스테이지에서만 사용할수 있는 특별 모드이다. 제한 시간내에 많은 적을 쓰러뜨리는 편이 승리하게 되는 대전 플레이도 가능하게 되었다. 타임 어텍 모드의 배경은 3종류로 각 캐릭터마다 준비되어있다.

드디어 6개의 스테이지를 완전이식!

다채로운 적캐릭터와 충실한 배경

아직은 미완성인 면도 있기때문에 히트마크와 넘어졌을 때의 흙먼지, 효과음등이 들어있지 않았다. 그리고 보스가 등장하는데 이것 또한 미완성이기 때문에 완성이 되었을때 어떤 처리가 가해질지 사뭇 기대되어진다.

스테이지 1 슬럼가

아케이드용과 마찬가지로 처음부분에 바리케이트를 파괴하는 데모가 재현되고 있다. 적이 폐허가 된 집에서 출현하는 것도 아케이드용과 같다. 지하실에서는 형광등이 꺼졌다 켜졌다 하는데 스산한 분위기를 느끼게 한다.

◀ 폐허가 된 집에서 계속해서 출현하는 적캐릭터

생명이 위태로워지면 동료를 부르는비겁자 다므드. 폐허의 집에서 나오는 적에게 가이의 날아차기가 명중! ▶

스테이지 2 지하철

기존에 나왔던 슈퍼컴보이용에서는 지하철이 통과할뿐으로 속도가 느렸지만 메가 CD에서는 늦은 처리를 제거하였다. 또한 아케이드용에서는 차내의 손잡이가 좌우로 흔들려 분위기를 내고 있지만 메가 CD용에서는 아직은 완성단계에 와있지 않다.

내던져버리는 로키시. 도저히 남자라고는 생각할 수없는 몸매 ▶

◀ 운전수가 없는 의문의 지하철은 매드기어의 패거리가 우글거리는 장소

스테이지 3 웨스트 사이드

우선 술집안에 보이는 사진에 주목하라. 2인 협력플레이를 할 때도 적캐릭터는 어김없이 4인이 출현한다. 다량의 적을 한꺼번에 쓰러뜨리는데 쾌감을 느끼는 게임인만큼 이 포인트는 놓칠 수가 없는 부분이다.

철망링 위에▲서 안드레와의 대전

▼이 스테이지의 보스는 악덕경관인 에디 E. 목숨이 위태롭게 되면 비겁하게 총을 쏜다

스테이지 4 공장지대

공장내의 마루에서 뿜어져 나오는 불은 아직 처리되어 있지 않지만 그 이외의 것은 거의 완성되어 있다. 엘리베이터도 어김없이 위로 올라가고있고 적이 위에서 밑으로 내려오는 것도 아케이드용과 흡사하다.

◀마루에서 나오는 불은 아직 처리되지 않았다

엘리베이터의 맨 ►꼭대기에는 보스로 렌트가 등장한다. 상당히 동작이 민첩하다

스테이지 5 해안가

우측 상방향에 주목하자. 컨티뉴와 도중참가시 플레이어 선택표시도 완성 했다

이번 스테이지는 전 6스테이지중에 최대의 장기전이되는 스테이지. 화면사진은 아직 게재하지 않았지만 공중변소안에서의 격투도 완벽히 이식되어 있다. 후반의 새벽 햇살에 비춰지는 자유의 여신상도 훌륭히 재현시켰다. 드럼통도 데굴데굴 굴러다닌다.

스테이지 6 외곽지역

천장에서 떨어지는 샹들리에와 엘리베이터에서의 이동 장면은 틀림없이 재현된다고 한다. 이 스테이지는 아직 미완성이기 때문에 상세한 소개는 언급하지는 않지만 배경은 제법 아케이드용에 가까운 완성도를 보이고 있다.

이 문의 맞은 편은 보스의 방이지만 보스는 아직 재현되고 있지 않았다. 가이의 선풍각이 적을 멀리 차버릴 것이다

우선은 ▲옥외에서의 격투장면

가이
친구인 코디를 도우기 위해 매드기어와의 싸움에 참가한다. 공격력은 낮지만 삼각뛰기에서 나오는 차기는 뛰어난 위력을 자랑한다.

코디
마샬아트의 달인으로 나이프를 사용한 공격을 자랑으로 한다. 제시카를 구하기 위하여 매드기어에게 도전장을 보낸다. 필살기는 더블킥.

해거
이전 스트리트 화이터 메트로시티 시장이며 매드기어에게 유괴당한 제시카의 아버지이기도 하다. 프로레스링 기술을 자랑으로 하고 파일드라이버는 강력하기로 정평이 나있다.

로케트 나이트 어드벤처

수퍼알라딘보이	현지 발매일	발매일 미정	장르	액션	화면외국어 수준	영어 중
	제작사	코나미	용량	미정	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	미정	기타	카트리지	게임 난이도	ABC D(E)F

주인공「슈퍼크스타」

코나미사, 수퍼 알라딘보이용 오리지널 첫 작품 !

인기 게임산업체인 코나미사가 세가사 서드 파티 소프트웨어개발 협력업체가 된 이래 처음으로 수퍼 알라딘보이용 소프트를 발표했다. 이「로케트나이트 어드벤처」는 코나미의 완전 오리지널작품으로 평가를 받고 있는데 이번 미국 로스엔젤레스에서 열렸던 CES쇼에 출품하여 큰 호평을 얻기도 했다.

현재 공개된 사진은 몇장되지 않지만「비프 메가드라이브」지의 자료 제공을 통해 간단히 소개해 드리기로 하겠다.

이것이 라스베가스에서 열린 CES에 출품된 제네시스판의 한 장면이다

다채로운 액션이 여러분을 기다리고 있다

엘레혼의 세계를 무대로 펼쳐지는 검객들의 액션

스토리를 간단히 설명하면 검과 마법과 기계가 공존하는 세상에 평화와 질서를 지키는 극소수의 국가, 제퓨로스 왕국이 있었다. 그 옛날 신만이 사용을 허가받았던 "금단의 불"을 인간이 훔쳐가는 사건이 발생하였다. 그리하여 낙원을 만들고 더우기 자기들이 만들어낸 수호신을 하늘로 쏘아올리는 사건까지 발생하게된 것이다. 그러나 이 수호신은 지상에 재난을 초래하였다. 그런 어수선한 때에 아신(邪神)을 봉인한 것이 왕국의 선조인 엘 제퓨로스 대왕이였다.

무사수행을 위해 여행을 떠났었던 청년 슈퍼크스타는 양부모의 원수인 흑기사가 제퓨로스지방에 나타났다는 소문을 듣는다. 어느날 신흥 군주국가가 데보틴도스제국이 침략전쟁을 개시했다. 데보틴도스 진군의 덕택에 흑기사의 존재를 직감한 슈퍼크스타는 파멸직전의 제퓨로스성으로 향하기 시작했다.

코나미의 새 얼굴 슈퍼크스타의 등장 ! !

내용이 지닌 양적인 면이나 질적인 면을 보아도 상당히 수준 높은 것을 알 수있는데 이 게임의 장점은 캐릭터가 캐릭터답다는 것이다. 코나미가 새로운 명물 캐릭터로 성장할 수있도록 정성을 들여 게임을 만들 예정으로 제작하였다고 한다.

화면사진을 봐도 알 수있듯이 이 게임은 인기있는 횡스크롤의 액션게임이다. 하지만 조금 크게 나타난 캐릭터가 개성이 풍부한 동작을 보여주기도 한다.

무기인 검중에는 섬짓할 정도로 기상천외한 것도 있다. 앞으로 슈퍼크스타의 활약이 기대된다.

대거 캐릭터 등장 유니크한 들도!!

슈퍼크스타의 비밀에 초점을 두자 !

연령——17세
장점——검의 수완가. 재빠르다
단점——고공공포증
흥미——검이 나가야할 길을 연구. 숨진 스승의 원수를 갚는 것
사는 보람——세계를 두발에 맡기는 모험
좌우명——자유분방히 살자
가족구성——천애고독

기획정보 III

슈퍼패미컴의 미래

1 CD-ROM 시스템 최신정보

국내에서도 이미 소문으로 잘 알려진 슈퍼패미컴용 CD-ROM 발매가 드디어 초읽기에 들어갔다.

아직 가격 및 발매일은 정확히 알려지지는 않았지만 이미 소프트 메이커들을 초청, 시스템 구조에 대한 설명회가 개최되는 등 판매를 위한 분위기 조성이 시작됐다.

하드웨어는 완성되고 그 판매를 뒷받쳐줄 소프트웨어의 완성만을 기다리고 있는 것으로 알려지고 있다.

최근 알려진 슈퍼패미컴용 CD-ROM 구조중에서 가장 중요한 특징 몇가지만을 챔프 독자들의 궁금증을 풀어주기 위해 긴급 입수 소개한다.

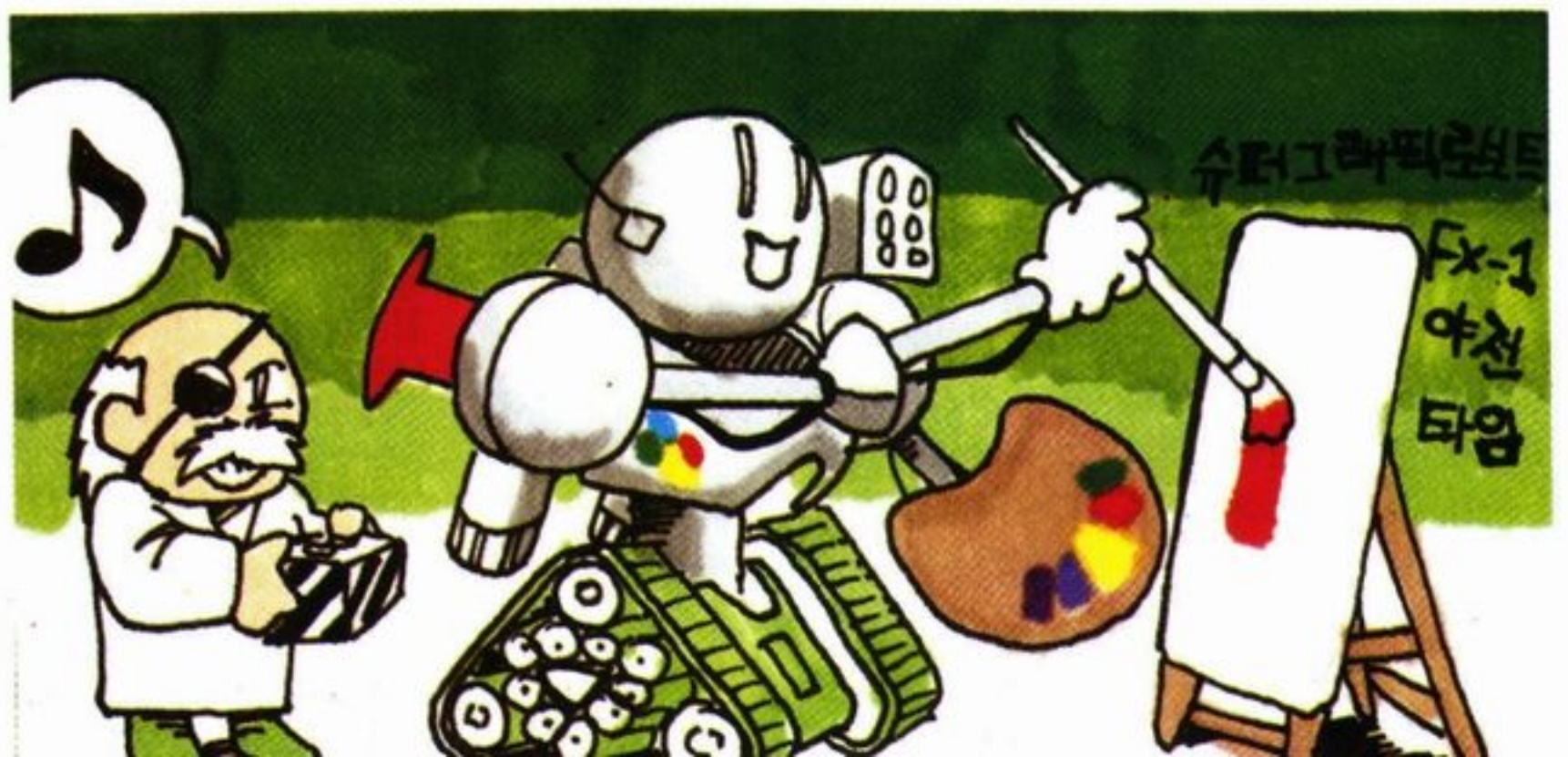
CD 캐디방식

CD-ROM은 CD캐디라고 하는 케이스를 넣어 세트하는 방식인 듯 하다. 이 케이스에 CD를 집어 넣으면 이 안은 3.5인치 디스크와 같은 형태로 되어 있어 안에 있는 CD는 좀처럼 상처를 입지 않는다고 하다. 소프트가 이 케이스에 붙어서 발매되어지는 것이다.

본체 뒷면의 단자는 사용하지 않는다

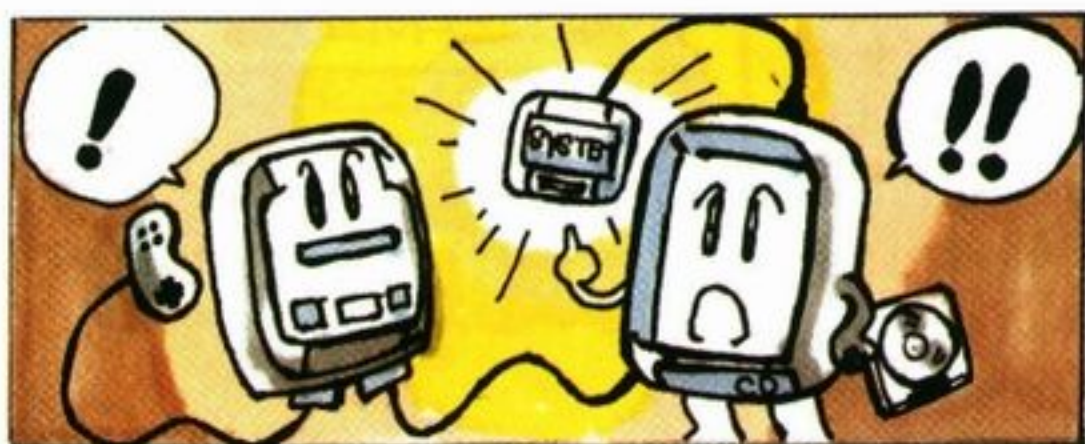
슈퍼패미컴의 뒤에 있는 단자는 이번에는 사용하지 않는 듯하다.

처음의 예상보다도 CD-ROM의 어댑터가 고성능이어서 이 단자는 그다지 필요하지 않은 것으로 알려지고 있다.

2 슈퍼FX칩은 차세대 소프트!

패미컴 디스크 시스템과 같은 접속방식

슈퍼패미컴 본체와 CD-ROM 어댑터의 방식은 패미컴 디스크 시스템과 같은 형식으로 되어있다. 결국 슈퍼패미컴의 본체에 CD전용 카트리지를 세트시켜 그곳에서 나온 케이블로 CD-ROM 어댑터와 연결한다. 조금은 복잡한 접속이지만 색과 디자인 등 외형은 아름다운 모습으로 되어 있다. 패미컴과 똑같이 생긴 하드웨어의 발매도 가능할지 모른다.

32비트 RISC칩 탑재

슈퍼패미컴용 CD-ROM 구조의 최대 특징은 32비트 RISC 칩이라고 하는 두뇌(CPU)를 가졌다고 하는 것이다. 결국 슈퍼패미컴 본체와 별도로 CD-ROM 기능을 멋지게 처리하기위해 또 하나의 고성능 두뇌를 가지고 있는 것이다. 이 칩은 폴리곤 처리로 화제의「스타폭스」롬 카트리지에 탑재되어진 슈퍼 FX칩의 개량형.「스타폭스」와 같은 폴리곤 처리는 물론이고 여러가지 그래픽 처리와 복잡한 데이타의 처리를 CD-ROM어댑터의 내부만으로 행할 수가 있는 것이다. 단지 대용량의 소프트를 가지고 놀 수 있는 것 뿐 아니고 롬 카트리지에서 실현할 수 없었던 처리를 가능하게할 수가 있는 것이 이 시스템의 가장 큰 특징이다.

대용량의 메모리, 고속 액세스

CD-ROM의 최대 약점이었던 액세스 시간. 결국 데이타를 읽기위해서 기다렸던 시간에 많은 유저들은 불편함을 겪었다. 그러한 기존 제품에비해 슈퍼패미컴 CD-ROM시스템은 그 약점을 극복하였다. 밑에 있는 표는 작년 1월에 발표되어진 구조. 메가CD의 메모리가 6메가였던 것에 비해 이번에는 8메가로 그 고성능을 짐작할 수 있을 것이다.

메모리	8메가 비트
서브 메모리	2메가 비트
시스템 롬	2메가 비트
표준 액세스시간	0.75초
최대 액세스시간	1.3초

사고능력 가진 소프트 슈퍼 FX칩 탄생

최근 가장 주목되고 있는 소프트웨어중의 하나는「스타폭스」이다. 그 내용도 내용이지만 또 하나 우리가 주목해야할 것이 이 게임팩에서 채택된 슈퍼 FX칩인 것이다. 이것을 탑재했다는 것은 결국 소프트가 두뇌를 가졌다는 의미이다. 결국 본체에 하나, 소프트에 하나 총 2개의 머리로 프로그램을 처리하는 것이다. 이로인해 지금까지 실현 불가능했던 차세대 게임 소프트웨어의 개발이 계속되어질 것으로 보인다.

슈퍼 FX칩을 사용한「스타폭스」

슈퍼 FX칩으로 인해 이런 소프트를 실현시킬 수 있다!

폴리곤 처리

입체의 다면체로 표현되는 처리 방식이다. 기존의 3D와는 느낌이 다르고 깊고 사실감있는 영상을 즐길 수가 있다.

진화형 폴리곤

폴리곤 처리되어진 다각형으로 그림을 그리면「스타폭스」와 같은 리얼한 영상을 만드는 것이 가능하다.

몰핑

「터미네이터 2」에서 나오는 터미네이터의 유기적인 변신(액체로 변하는 괴물)을 영화에서 만이 아니고 연산으로 슈퍼 FX칩에서도 만들수가 있다. 단지 상당한 기술과 용량이 필요하다.

완전이식 소프트

현실적으로 말한다면 아케이드 게임보다도 훨씬 뛰어난 이식성이 있다. 아무리 적이 많이 출현한다고 해도 처리능력치가 떨어지지 않고 플레이를 할 수 있다.

SFC의 특수기능은 이제부터

첨단 개발환경과 뛰어난 성능 완벽공개

특수기능을 탑재한『슈퍼 FX 칩』의 등장으로 인해 슈퍼패미컴의 기본적인 성능도 고정적 틀을 벗어나 드디어 강력한 위력을 한껏 발휘할 수 있게 되었다. 특히 기존에 문제점이 되었던 그래픽이 갖는 기능부족 등을 이 슈퍼 FX칩이 몇가지만 담당한다면 그 문제는 말끔히 해결된다. SFC용 CD-ROM의 탄생으로 슈퍼패미컴용 게임 소프트의 개발환경에 신사고를 가지고 새로운 활력을 불어 넣을 것으로 보인다.

초기 소프트로서는 유일하게 특수 기능을 사용했던 「빠이롯트 윙스」

슈퍼패미컴의 중요한 특수기능		
	회전. 확대축소	이전부터 사용해왔던 화면처리.『F-ZERO』의 서킷트와「FF V」의 비공선(하늘에서 내려다 보는 것과 같은 화면처리)씬도 이것을 사용한 것이다. 가장 닮은점은 3D로, 입체를 표현하는 수단으로서 매우 뛰어난 기능이다.
	풍부한 칼라 표시	총 3만색 이상의 색상중에서 최대 256색을 동시 표시할 수가 있다. 미세한 음영효과 등 섬세한 그래픽으로 타기종을 크게 압도하게 된다.
	다중 스크롤	최대 4면까지 동시 스크롤이 가능하다. 이것도 타기종을 압도하는 신기법이다. 동작을 입체적으로 구성하는 배경처리에는 빼놓을 수없는 기능이기도 하다.
	윈도우 기능	이이 기능은 캐릭터 등에 스포트라이트를 비친듯한 효과를 만들 수있는 기능이다. 이직까지는 원형의 스포 트뿐만을 사용하였지만, 이 기능은 여러형태로 등장을 한다.
	반투명 스프라이트	『마리오』의 도깨비 소굴에 있던 유령과 같이 배경이 비춰보이는 캐릭터를 사용할 수가 있다. 역시 이것도 슈퍼패미컴만의 기능이다.

회전. 확대축소기능

화이널 환타지 V

윈도우 기능

소울 브레이더

반투명 스프라이트 기능

슈퍼 마리오 월드

챔프에서 상상해본 슈퍼패미컴 꿈의 주변기기

기억장치

540MB !!

망막 투영 컨트롤러

오 옷

헤드형 디스플레이

우 웃

음성반응 컨트롤러

아 오

쇼류겐

BEST FACE

국내 최초로 미국 시장 진출한 최정상 프로그래머

장순목
1972년 3월 4일 출생. 만 21세. 충남 아산 출신. 게임개발이라는 열정 하나만으로 일찍부터 한 길을 걸어 그의 작품 인어 공주가 미국시장에 시판되고 있다. 현재 게임개발업체 소프트미디어 실장.

—일본에서 게임을 제작하면서 느끼신 점은?

게임을 제작할 수 있는 여건이 잘 조성되었다고 생각해요.
특히 서드파티분야의 활성화는 일본 게임산업의 튼튼한 뿌리를 이루고 있습니다. 발매사는 서드파티에 대한 기술지원과 자금을 신속히 조달해주고 있습니다.

아직까지 밝힐 시기는 아닌 것 같습니다. 고기능 게임기용 게임을 개발하고 있는데, 일본 현지에서의 시판을 목적으로 합니다.

—우리나라에도 일본 시장을 목표로 게임을 개발하고 있다는 점이 놀라운데요.

어느정도 차이는 있지만, 우리나라도 수준급의 게임을 개발할 수 있는 실력이 충분하다고 생각합니다. 다만 여러가지 여건상 제약을 많이 받지만 점진적으로 게임 소프트웨어 산업이 발전되리라고 확신합니다.

—언제부터 게임개발에 관심을 갖게 되었습니까?

국민학교 때부터 컴퓨터를 좋아했고, 중학교 때 본격적으로 게임개발에 관심을 기울였습니다. 저혼자 어셈블리 언어를 익혀서 중3때 재믹스용 게임「띠띠빵빵」(256K)을 처음 개발했습니다. 이 게임은 2년뒤 아프로만에서 상품화 되기도 했습니다.

—재믹스용 수왕기(512K) 게임도 개발하신걸로 알고 있는데…

제가 고3때 두 달만에 개발했습니다. 크로바소프트에서 상품화 됐는데, 그런데로 만족한 게임입니다. 이 게임은 기존 수왕기 게임의 시나리오를 기본으로 했는데, 모든 프로그램은 새롭게 제작했습니다. 그동안 단순하게만 느껴왔던 게임 시나리오에 대해 다시 생각케한 게임이었던 것 같습니다.

—직접 제작한 게임이 미국에서 시판중에 있다고 하는데…

닌텐도사 서드파티의 한 업체인 그레이트사의 요청으로 작년 6월부터 약 3개월간 일본에 가서, 현재 미국에서 시판중인 닌텐도사 게임보이용 인어공주(1M)게임의 프로그램을 제작했습니다.

—소프트미디어 회사에 대해 간략히 말씀해 주시죠.

저희 회사는 작년 10월에 설립된 게임 개발업체입니다. IBM PC를 비롯 가정용 게임기 게임을 개발합니다. 개발인원은 10여명으로 9801, FM타운즈, FMR등의 개발장비를 갖추고 있습니다.

—현재 개발이 진행중인 게임이 있습니까?

—앞으로의 계획은 어떻습니까?

저의 소프트미디어 회사는 한국의 닌텐도를 꿈꾸고 있습니다. 게임개발에 관한한 세계시장을 겨냥해 꾸준히 연구, 경험을 축적해 나갈 것입니다.

♥ 연락처「소프트 미디어」♥

주소 : 서울시 송파구 오금동 74—3번지 2F
☎ : 401—7043

Disney's The Little Mermaid

미국에서 시판중인 인어공주 게임

휴먼 크리에이티브 스쿨

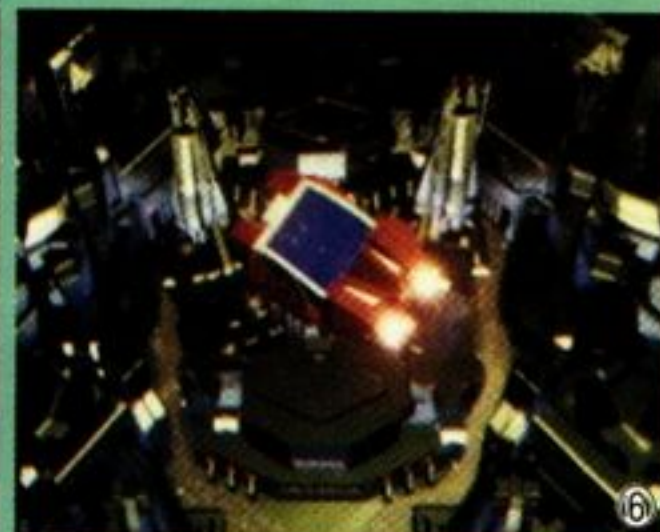
국내에서도 많이 알려져 있는 이 학교는 일본에서 최초로 설립된 게임관련 전문 교육기관의 하나이다. 화이어 프로레슬링, 포메이션 사커 등 스포츠 게임으로 대표되는 게임 개발회사 휴먼(주)이 운영하고 있는 학교로서 독자적인 교육 시스템을 다각적으로 활용 운영하고 있어 관련업계에서도 많은 관심을 불러 일으키고있다.

더욱 세분화 되어가 는 학과 과정

게임 업계의 급속한 발전과 발맞추어 이 학교에서도 최근 1년으로 되어 있던 학과 과정을 2년제로 바꾸면서 각 코스를 더욱 세분화 시켰는데, 첫 년도에서는 기초 과정으로서 컴퓨터의 기초 지식, 디지탈 회로, 기초 수학, 도트 그래픽의 기초, 기초 게임 디자인론을 비롯해, 6502 계열의 어셈블리 언어를 통해 프로그래밍의 기초를 배우게 된다고 한다. 2년제에서는 그동안 쌓아온 기초지식을 바탕으로 실질적인 게임 제작 실습을 통한 수업을 진행하게 되는데, 각자의 재능에 맞추어서 프로그래밍, 사운드, 디자인 등 3가지 과정으로 나누어지게 된다. 이학교에 처음 들어오는 학생들은 개인적으로 상당한 실력차이를 보이는데, 수시로 치루어지는 테스트를 통해 반 편성이 이루어지며, 실력이 떨어지는 학생들은 늦게까지 남아서 보충수업을 들어야만 한다고 한다.

입학하는 대다수의 학생들이 게임 디자이너가 되겠다는 희망만을 가지고 입학했다가 많은 수가 어려운 학과과정을 따라가지 못해 중도 탈락하게 된다고.

이 학교의 최대 특징중의 하나라고 한다면 개발에 따른 실질적인 노하우를 가장 빠른 시일내에 학생들에게 효과적으로 전달하고 있다는 점이다.

이런 사실로 보아서 본인의 노력 여하에 따라 빠르면 1년내에 개발현장에서 활약 할수 있다는 것이다.

①진. 여신전생의 무대가 되었던 동경 근교의 한적한 곳에 자리잡고 있는 휴먼 크리에이티브 스쿨 교사.
②프로그램 강의 시간. 이 사람이 바로 화이어 프로레스링의 프로그램을 담당했던 마스다씨이다. 현재 이 학교 학생들의 선망의 대상이기도 하다.
③기초 과정에서 다루지고 있는 프로그래밍 언어는 8비트 CPU 6502 어셈블러(슈퍼컴보이, PC엔진, 패밀리의 공통된 계열의 기계어)

독자적인 교육환경 조성에 최우선

앞에서도 말했듯이 개발현장에서 뛰고 있는 개발요원들이 전원 강사로 기용되어 학생들과 연구 체제 형태로 수업이 진행되고 있는 이 학교는 가장 중요시 하는 점이 학생들에게 제공되는 각종 교육 기자재이다.

개교 전부터 독자적인 교육용 소프트웨어를 개발해 보다더 실질적인 수업이 되도록 최선을 다하고 있는데, 올 신학기부터는 아케이드용 게임 개발 과정을 새로히 신설하면서 독자적인 개발장비인 H-ICE와 관심을 가졌던 「STAMP PAINT(스템프 페인트)」를 개발 교육 과정에 투입해 우수한 인재를 양성하는데 심혈을 기울이고 있다.

④⑤교실에 가득히 늘어서 있는 매킨토시. 휴먼이 독자적으로 개발한 「STAMP PAINT」(스템프 페인트-3D 화면 등 개발에 따른 그래픽 과정을 대폭 간략화 시키는 소프트웨어)를 사용하여 그래픽 실습을 갖는 모습.
⑥개발실에서 새롭게 개발중에 있는 매킨토시용 게임 소프트. 「WAR ROCK(워 록)」에 버금가는 작품으로서 휴먼의 새로운 면모를 과시할만한 놀라운 작품성을 보여주고 있다.
⑦⑧사운드 수업은 매킨토시와 X68000를 통해 진행된다.
⑨완벽한 사운드 개발 환경을 갖추고 있는 사운드 제작실.

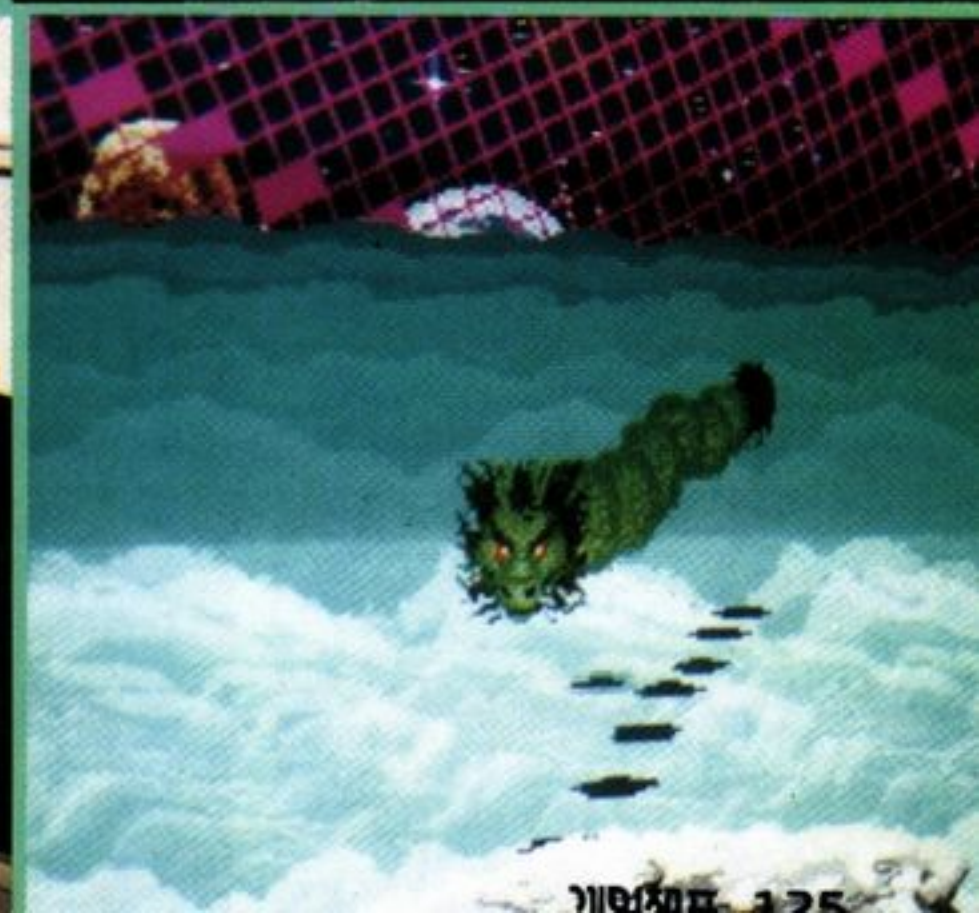
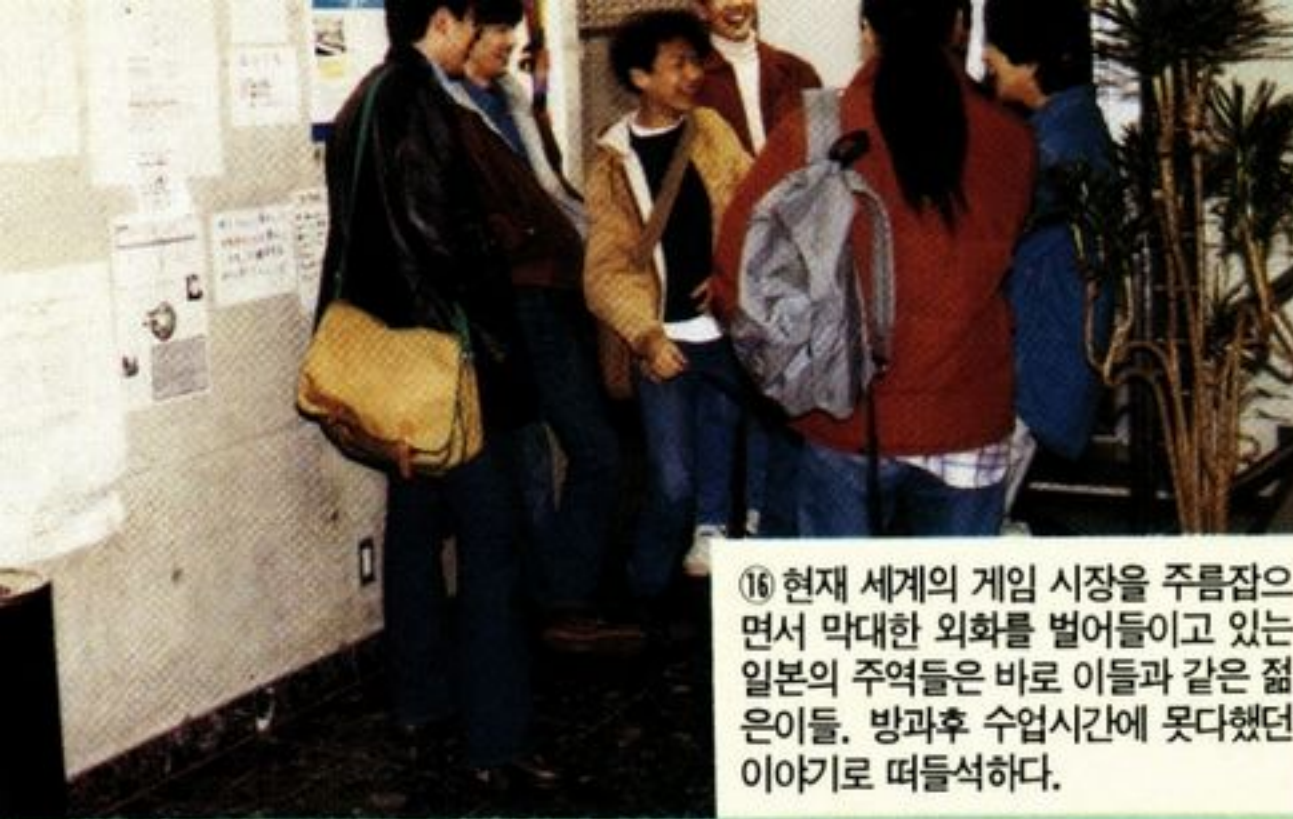
게임 개발환경 시뮬레이터

게임 사운드 개발전용 소프트웨어(SP)

게임 그래픽 개발 전용 소프트웨어(GM)

각 개인 자질 발견과 졸업후 진로가 게임 학교 최대 과제

이 학교에 입학을 하는 학생들의 대다수는 대학 진학을 포기하고 미래 게임 업계에서 활약하고자 하는 고교를 졸업한 학생들이 대부분으로서 최종 목적은 게임 업계에 취업하는 것이다. 이런 점에서 이 학교에서는 엄격한 학사 관리를 통해 까다로운 학사 일정을 운영하고 있는데 이와 관련하여 많은 학생들이 중도에 포기하게 된다고 한다. 일단 졸업 사정을 통과 하는 학생들은 우수한 실력을 인정받아서 각 기업으로 부터 스카웃 경쟁을 받기도 하는데 졸업자의 전원이 각 개발 업체에 취업된다고 한다.

아울러 각 개인의 숨은 자질을 어떻게 성장시키냐 하는 점과 이런 학생들을 얼마나 효율적으로 일선에서 활약할 수있도록 하느냐 하는 점이 게임 관련 학교의

⑯ 현재 세계의 게임 시장을 주름잡으면서 막대한 외화를 벌어들이고 있는 일본의 주역들은 바로 이들과 같은 젊은이들. 방과후 수업시간에 못다했던 이야기로 떠들석하다.

⑰ 졸업생들중 우수한 학생들은 연구실에 투입되어 휴먼의 개발요원 들과 같이 팀을 이루워 실질적인 개발을 진행한다. 사진은 각 파트별로 나누어져 있는 연구실 전경.

과제라 할 수있겠다.

그런 점에서 이 학교의 수준은 업계에서 신용을 얻고 있으며 앞으로 이 학교를 졸업한 인재들의 활약에 큰 기대를 걸고 있다.

국내에서도 금성 소프트웨어(주)가 기존의 교육 시설을 이용해 퍼스널 컴퓨터 게임 개발에 관련된 학과를 개설한다는 소식을 들었는데, 앞으로 큰 기대를 가져보며 관심있는 많은 학생들의 호응속에 좋은 결과가 있었으면한다.

미니 유학 정보

일본 게임 학교의 비전

지난호에서는 일본의 게임 학교의 수준에 대하여 잠깐 언급하였는데, 아마 일본유학을 막연하게 동경해오던 독자들에게는 실망적인 내용이었으리라 본다.

이들의 대부분은 게임에 대한 이렇다할 지식없이 일본에 가면 자기도 유명한 게임 개발자가 되겠지 하는 생각들이 강했던 학생들이 대부분이다. 물론 기회가 된다면 어린 나이에서부터 좋은 환경에서 게임 제작에 관한 기초 지식을 공부해 가면 더할 나위 없이 좋겠지만 일본 유학에 따른 경비가 간단히 넘어갈수 없는 큰 액수 이기 때문이다.(이번에 소개한 휴먼을 보더라도 2년간 학비가 약 1,000만원, 2년간 생활비가 약 1,400만원 정도로 2년간 유학하는데 약 3,000만원 정도의 비용이 든다) 어떤 학생들은 아르바이트해가면서 공부하면 되지않겠냐고 생각할지 모르지만 도중 탈락의 지름길이라 할수 있겠다.

그럼 일본 유학을 통해서 얻을 수 있는 것이라면 무엇일까?

게임에 있어서 무엇보다도 중요한 것은 센스와 감각이라는 점이다.

국내의 개발능력이 일본에 비해 전혀 떨어지지 않는다고 말들을 하지만 이제껏 그렇다할 게임이 나오지 않는 점은 개발 종사자들의 게임에 대한 감각 부족과 고지식한 사고에 있다고 볼수 있겠다.

이런점에서 볼때 일본의 게임 유학은 기존의 하드웨어적 지식에서 벗어나 이들의 게임 감각을 배우는데 의미가 있다 할 수 있으며, 어느 정도의 개성적인 능력을 발휘 한다면 일본 무대에서의 활약 또한 기대할 수 있겠다.

최근 일본에서는 게임 디자인, 그래픽, 사운드 분야에서 외국인의 기용을 대폭 확충하고 있는데, 이런점은 기존의 게임 패턴에서 벗어나 외국의 신선한 부분을 적극 도입, 앞으로 다가올 차세대 게임(CD-ROM)에 대비하고 있다고 볼수 있겠다.

유학을 생각하고 있는 학생이라면 먼저 게임 개발에 관련된 지식을 습득하고 다음에 자기 전문 분야에 있어서 자기 만의 독특한 세계를 구상해 가며 준비해야할 필요가 있겠다.

다음호에는 유학을 통한 일본 게임 업계로의 진출에 대해 생각해 보기로 하겠다.

* 특별 선물 *

휴먼 크리에이티브 스쿨에서 챔프 독자를 위해 선물한 오리지널 플로피 디스크 2박스를 애독자 엽서중 추첨해서 2명의 독자에게 드립니다.(마감 3월15일까지)

⑩ PC위에서 패밀리의 게임 개발을 진행할수 있는 소프트.
⑪ GMML(게임 뮤직 마이크로 랭귀지)대응 사운드 드라이브 또는 음색 데이타.
⑫ 현재 휴먼 개발실에서 사용하고 있는 캐릭터, 맵 대응 그래픽 제작 소프트웨어.
⑬ 이 학교에서 새롭게 개발된 교육용 개발 장비 H-ICE.
⑭⑮ 이 회사의 아케이드용 게임 개발실에서 실제로 사용되고 있는 H-ICE 기판.
회전, 확대 축소 기능을 자유자재로 구사할수 있다.

⑱ 취업을 앞두고 열리는 기업 설명회. 졸업생중 우수한 학생들을 유치하기 위하여 많은 개발업체들이 참가하여 학생들과의 면접도 벌인다.

시판된 우수 졸업 작품

⑲ 에집트(패밀리용. 퍼즐)
⑳ 드래곤즈 아스(슈퍼패미컴용. 롤플레잉)
㉑ 세프텐 트리온(슈퍼패미컴용. 롤플레잉)

㉒ (주)휴먼의 대표작. 일본에서 절대적인 인기를 얻었던 이 게임들은 한때 재판에 재판을 거듭해 휴먼을 돈 방석에 앉게 했다.

저질 만화,음악테입 근절

저질 만화. 음악 테입 근절해야

둥 둥 둥…

안녕하세요. 저는 ○○고등학교에 재학중인 학생입니다. 지금 웬만한 게임 취급점에선 FM이란 회사의 게임. 만화 음악이 유통되고 있습니다. FM이란 회사는 일본의 게임이나 만화영화의 사운드트랙 CD를 마구잡이로 사다가 'CD원음을 그대로' 문구를 내걸고 불량 어학용 NORMAL TAPE(보통 테입)에 다 복사해서 5,000원이란 적지 않은 가격에 판매하고 있습니다. 제가 하나 사서 들어봤는데 잡음이 무척 많았고, 노래 제목도 잘못된 글자가 많았으며, 곡목이 너무 길면 글자표기를 생략하기도 했습니다.

게임취급점들은 이 테입의 원가(상인들사이의 거래가격)가 싸고 이익이 많이 남아서 이런 제품들을 취급하고 있는 것 같습니다. 제가 알기론 그 회사 음악목록은 대부분은 일본 만화영화 사운드트랙 CD를 복사한 것입니다. 게임음악이란 단지 눈속임에 지나지 않는 것으로 보입니다. 얄팍한 상술로 학생들을 기만하려는 태도를 가진 업체가 근절되길 바라는 마음으로 이 글을 띄웁니다. 흥분한 나머지 두서없이 이 글을 드렸습니다.

전남 나주군 봉황면 황용리 3구
애독자 강○○

챔프 신문고는 언제든지 여러분에게 개방되어 있습니다.

건전한 게임문화 정착을 위해 어두운 부분을 밝혀 주실 분은 지금 엽서에 자신의 사연을 담아 보내주세요.(보내주실때는 반드시 전화번호를 명기해 주세요).

＊ 채택된 분은 소정의 챔프점수를 드리며 원하시면 신분은 익명으로 해드립니다.

강군에게는 챔프점수 2,000점을 부여합니다. 따라서 2,000점에 해당하는 책 1부를 보내드리겠습니다.

BBS 화제가

게임기 동호회 개설 신청

작년부터 하이텔내에 게임기 전문 동호회를 개설하기 위하여 노력해오던 게동추진위(게임기 동호회 추진 위원회)는 기존의 3개 클럽(SFC, 엔진, 세가)의 지원을 받아 1월 30일, 강남의 한국 PC 통신 본사에 개설신청을 접수했다. 이번 접수에는 특별히 게임 챔프의 김종배 차장이 동행해, 하이텔의 동호회 담당자의 게임기에 관한 부정적인 인식을 바꾸어 놓는데 많은 도움을 주었다. 이번 신청에는 각 클럽 회원 200여명이 발기인으로 신청해 이변이 없는한 무난히 개설될것으로 관계자들은 예상하고 있다. 신청전에 추진 위원회 임원들은 조기 모임을 가지고 동호회 관리자 선출 및 메뉴를 정해 동호회의 기초 구성을 잡은바 있다.

슈퍼 패미컴 클럽과 엔진 클럽 게임 토론

슈퍼 패미컴을 전문으로 하는 SFC클럽과 PC 엔진을 전문으로 하는 엔진 클럽은 듀오의 명작 게임 '천외 마경 2'를 가지고 토론을 벌였는데 슈퍼 패미컴 클럽에서 화이날 환타지 5를 내세워 비교 토론 형식으로 많은 인원이 참여하여 두 게임의 장단점을 지적하고 특색을 비교하며 열띤 토론을 벌였다. 이 과정에서 몇몇 회원간에 반론이 문제가 되어, 클럽간의 힘겨루기 양상으로 치닫기도 했으나 결론 과정에서는 서로간에 화해가 이루어지고 다음 토론을 기약하여 비교 토론이 게임 유저 들에게 유익함을 증명하는 계기가 되었다.

세가 클럽내에 애니메이션붐

세가머신 전문 클럽인 세가 클럽내에 근래 애니메이션에 관한 게시물이 늘어나고 있어 화제. 세가 게임기 전문 클럽에 애니메이션 이야기가 주제로 떠오르는것은 게시판의 성격상 맞지않아 일부 회원들은 반발하고 있으나 다수의 회원들은 애니메이션 이야기도 게시판에 참여시켜야 한다고 주장해서 의견이 엇갈리고 있다. 원래 세가 클럽의 법전에는 애니메이션 잡담을 적극 지원한다라는 문구가 있어 운영진은 애니메이션 게시물을 권장하도록 결정할것으로 예상된다. 이같은 애니메이션 활성화 현상은 근래 애니메이션을 소재로한 게임이 다수 등장한 탓으로 보여지며 이현상은 앞으로 지속될것으로 예상되어, 애니메이션과 게임의 관계가 상당히 밀착되어 있음을 시사하고 있다.

명·작·에·세·이

SD건담의 세계로…

1. SD란 무엇일까?

'SD'란 슈퍼 디포메이션(SUPER DEFORMATION)의 약자로, 어떤 물체나 사람의 개성을 강조해서 변형시켜 그린 형태를 말한다.

일반적으로 3등신의 머리가 커진 귀여운 인물이 표현된다.

건담 시리즈는 14년간 지속적인 인기를 얻어오고 있는 명작 애니메이션인데, 건담 시리즈의 모든 상품화권을 가지고있는 반다이(BANDAI)에서 캡슐속에 SD로 디자인된 건담시리즈의 로보트(모빌슈트:MS)들을 넣어 일종의 뽑기 형식으로 판매한 가차폰 전사 시리즈가 예상외로 인기를 얻자 SD건담시리즈는 프라모델, 애니메이션, 게임등의 형태로 제작되어 원조 건담 시리즈와는 또다른 인기를 얻게된 것이다.

게임으로 제작된 SD건담 시리즈는 크게 시뮬레이션 형식의 SD건담 가차폰 전사시리즈와 롤플레잉 형식인 SD 건담외전 나이트건담 이야기의 두가지 형태로 나누어질 수 있는데, 가차폰의 경우 5편까지 외전의 경우 3편까지 발매되었다. 이외에도 슈퍼패미컴(SFC)의 'SD건담X : 시뮬레이션'이나 슈퍼패미컴(SFC)용 나이트건담 이야기도 패밀리 시리즈와는 별도로 발매되어 오고 있다. 이외에도 SD마징가나 SD울트라맨, SD가면라이더 등과 함께 등장하는 배틀시리즈(그레이트 배틀, 배틀 사커 등)도 인기를 모으고 있다.

그럼 왜 이렇게 SD건담 게임이 인기일까?

그것은 게임의 제작상 원조의 건담보다는 귀여운 SD디자인이 낮은 해상도에서는 오히려 더 건담같으며, 프라모델 등으로 인기높은 SD건담 시리즈를 등장시켜, 귀여운 디자인으로 어린 유저들에게 보다 친근감있게 다가가려는 의도인 것이다. (사실상 SD건담 시리즈의 게임 난이도는 낮은 편이다)

이점은 몇몇의 원조인 건담 등장게임(MSX의 '기동전사 건담', 슈퍼패미컴(SFC)의 'F-91')등이 모두 건담의 매력을 살리지 못해 별 인기를 얻지못하고 사라져간 것과 좋은 대조를 이룬다.

최근 인기를 얻고있는 히로전기

2. 패밀리의 SD건담 시리즈

사실상 건담의 모든 상품화권을 반다이사가 가지고 있기 때문에, SD건담 게임도 반다이사나 그 자매회사(반프레스토)에서 독점적으로 제작되어 왔다.

또한 반다이는 닌텐도의 오랜 하청회사로서 SD건담게임은 닌텐도계열의 패밀리와 게임보이 그리고, 슈퍼패미컴(SFC) 기종으로만 제작되어 왔다.

패밀리 시리즈의 SD건담 시초는 86년 8월에 발매된 '기동전사 Z 건담-핫 스크램블(HOT SCRAMBLE)'로 볼 수있는데, 비록 SD디자인이 아닌 오리지널의 디자인을 사용했고 장르도 슈팅의 형태를 취했지만, 최초의 건담을 등장시킨 패밀리용 게임이라는 점에서 의의를 찾을수 있다.

SD형태의 건담이 등장한 최초의 게임은 88년 1월에 패밀리 디스크시스템으로 주면 지도의 갯수를 증가할 수 있는 특징을 가지고 있었다.

특이하게 4각형의 헥사(육각형 말판)를 사용했으며, 전투방식에 액션을 탑재해 자칫

지루해지기 쉬운 전략 시뮬레이션게임을 어린 유저들에게 흥미있게 만드는데 성공하였다.

이 액션식 전투는 유저들의 흥미를 끄는데에는 성공했지만, 전략 시뮬레이션게임으로서의 재미는 반감될 수 밖에 없어서 3편부터는 확률에 의한 자동전투로 바뀌게 된다. 그러나, 슈퍼패미컴(SFC)용으로 발매된 'SD건담X'는 향상된 하드웨어 덕분으로 다수의 MS 동시 전투가 가능하게 되어, 다시 액션식 전투가 채용되었다.

89년 6월에는 'SD건담2-캡슐전기'가 나와 인기를 모았는데,(개인적으로 가장 재미있었던 시리즈) 향상된 전투시스템, 늘어난 지도 그리고 MS의 확충 등으로 새로운 면모를 보였다.

그러나 1편에 비해 크게 변함점은 없으며, 1편의 시스템을 강화시킨 정도에 그쳤다.

SD건담 2, 캡슐전기

한편 SD건담의 인기에 편승해 무대를 중세시대의 환타지적 배경으로 옮긴 'SD건담 외전'이 등장하게 되었다.

이 게임은 당시 인기를 모으던 카드더스게임 '라크로아의 용자'와 '전설의 거인' 이야기를 게임화한 것으로 전략 시뮬레이션 게임이 아닌 환타지 RPG게임의 형식을 취하고 있었다.

환타지RPG 나이트건담 이야기

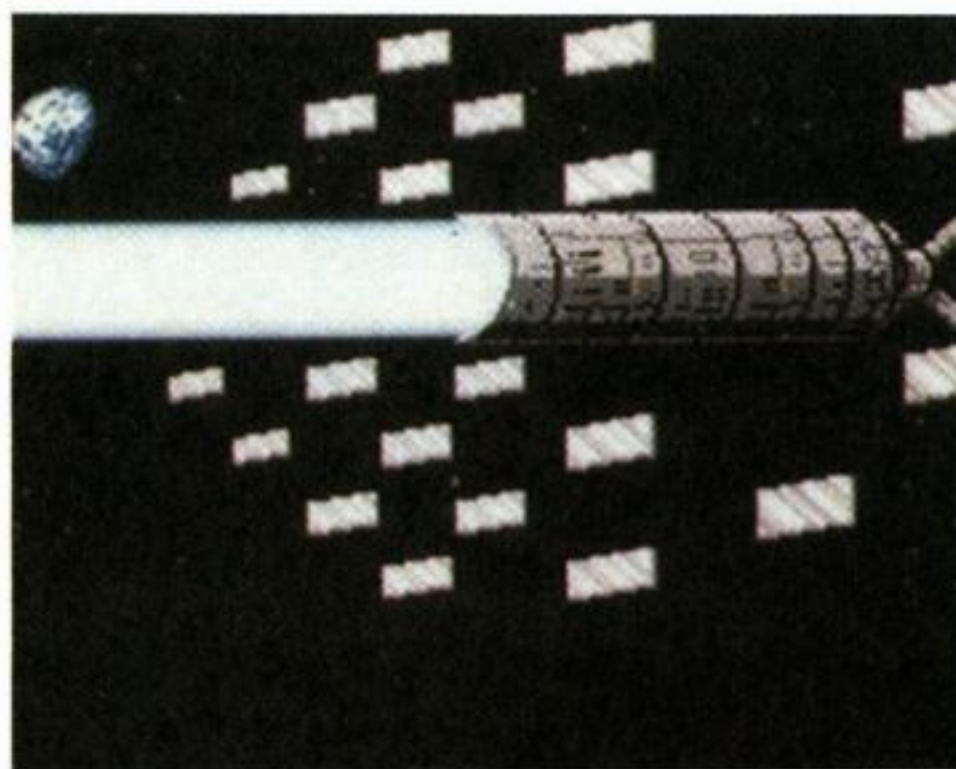
한편, SD건담시리즈는 3편이 나오면서 여러가지 변화가 추가되었다.

가장 큰 특징은 전투방식의 변화에 있었다.

기존의 '1:1'의 액션식 전투에서 벗어나, 소대식의 '다수:다수'의 액션이 아닌 커맨드 선택에 의한 확률의 전투로 변모되었다.

따라서, 전투의 재미는 반감되었지만, 전략 시뮬레이션으로서의 재미를 추구하게된 것이다.

또한 특징이라면 지도를 지상, 우주, 전국전, 외전의 4가지로 나누어서 그 당시 인기를 끌고 있던 전국전(일본 고대의 전국시대를 배경)과 외전(중세 배경의 환타지)을 추가한 것이 특색이라 하겠다.

또 파일롯트 시스템이 신설되어서, 전투시의 경험치를 통한 파일롯트의 레벨 상승을 도입하여 RPG적인 면모도 띠게 되었다.

SD건담 3편의 코로니 레이저 포

외전도 2편에 들어서면서 새로운 시스템을 채택하였는데 기마대, 전사대, 법술대의 3개의 다른 팀이, 개별적으로 다른 사건을 진행해나가는 새로운 방식을 취하고 있었다.

92년 초에 등장한 SD건담 4편 '뉴타입 스토리'는 SD건담 시리즈의 결정판으로 가장 완성된 모습을 보여주었다.

30개의 지도는 SD건담, SD 전국전, SD건담 외전의 3가지로 분류되어서 각기 특유의 매력을 잘 나타내었다고 평가받는다.

그러나, 이 게임의 가장 큰 특징이자 매력은 캠페인 모드로 건담 시리즈의 스토리를 따라서 구건담에서 V건담까지 35화에 걸쳐 이야기가 진행된다. 건담시리즈의 팬이라면 한번쯤은 권해보고 싶은 아주 우수한 게임이다. 기본적인 시스템은 3편과 동일하나, 여러가지 세세한 점이 추가되어 게임의 재미를 더해 주었다.

가장 최근에는 외전 3편과 SD건담 5편이 등장하였는데, 모두 게임챔프에 자세한 분석이 나간바 있다.

외전 3편의 경우 방대한 스토리에 흥미진진한 이벤트를 엮은 수작으로 꼽히나, SD건담 5편은 파벌이라는 새로운 개념의 도입과 지구권이라는 하나의 지도를 배경으로 하는 실수를 범해 4편에 훨씬 못미치는 졸작으로 평가되고 있다.

외전 3편은 최근 인기를 얻고 있다

3. 슈퍼패미컴(SFC)에서의 SD건담

슈퍼패미컴(SFC)에서는 외전 2편과 SD건담X 등 총 3편의 게임이 등장하였는데, 그외에도 다른 게임에서 주, 조연급으로 SD건담이 등장한 예는 수없이 많다. (이점은 패밀리도 마찬가지) 여기서는 순수하게 SD건담이 등장하는 게임만 살펴보기로 하자.

91년말에 등장한 SD건담외전 나이트건담이야기는 '거대한 유산'이라는 부제가 붙은 환타지 RPG로서, 패밀리판의 1편과 마찬가지로 '라크로아의 용자'와 '전설의 거인' 2개의 이야기를 기본으로 게임이 진행된다.

물론 패밀리판과는 비교도 할수없는 그래픽의 발전이 있었으며, 빠른 게임진행으로 인기를 모았다.

슈퍼패미컴(SFC)으로 발매된 나이트 건담이야기

'92년 중반에 발매된 'SD건담 X'는 패밀리판의 1, 2에서 채택되었었던 액션식의 전투방식을 이용한 전략 시뮬레이션 게임으로, 슈퍼패미컴(SFC)의 뛰어난 성능을 이용하여 '다수:다수'의 액션전투가 가능하게 되었다.

또한, 헥사(육각형 말판)가 4각형에서 6각형으로 변화되어 보다 전략적인 게임진행이 가능하게 되었고, 여러 설정의 변화가 자유로와 자신에 맞는 게임진행이 가능하게 되었다.

최근에 등장한 슈퍼패미컴(SFC)판 외전 2편 '원탁의 기사단'은 동료를 얻음으로서 레벨이 오르는 특이한 시스템의 사용으로 게임진행을 빠르게한 것이 특징이라 하겠다. (레벨을 올리기 위한 무의미한 전투가 필요없다) 패밀리판의 외전 5편과 같이 카드더스 게임 '원탁의 기사단'을 기본 스토리로 하였으나, 원작과는 다른 게임전개를 보여주고 있다.

또, RPG에서는 보기드문 총 13인의 팀을 운용하는 것도 특색이라 할 수있겠다.

나이트 건담 시리즈의 총결산! 원탁의 기사단

잠깐만 — 미국독자로부터온 챔프스텝을 힘나게 하는 사연

앤드류 장(Andrew Jang). 한국이름 장원철.

미국 L.A에 살고 있는 15세 한국인. 존 버로우 주니어 하이 스쿨(중학교) 3학년에 재학 중이다. 2년 전에 미국으로 건너간 그는 게임에 대해 많은 관심을 갖고 있다. 그의 말에 의하면 한국에 있을 때는 'GAME'에 'G'자도 몰랐지만, 이곳 미국에 와서 한국인 친구들과 만나기만 하면 게임 이야기로 고국의 그리움을 달래곤 한다고. 최근에는 드래곤 퀘스트 V와 화이널 환타지 V게임을 즐긴다. 게임챔프를 알게된 동기는 만화지의 광고를 보고 알았는데, 이제 게임챔프의 열렬한 애독자가 되었다. 장원철군은 게임챔프를 읽으면 읽을수록 묘한 재미를 느낀다고 한다. 그런데 매번 발행일자보다 늦게 책을 살 수 밖에 없는 것이 아쉽단다. 장원철 애독자는 미국땅에서 서점에 미리 신청해 놓고 매달 책 1부에 거금 15달러(약 12,000원)를 주고 게임챔프를 구독한다고 한다. 그러니 만큼 계속 재미있고 알찬 게임챔프를 만들어 달라고 당부했다.

미국 427. S. Manhattan P1. # 301 Los Angeles. C. A 90020에 사는 장원철 애독자는 챔프점수 200점을 받아야 하지만 달러환율이 우리나라와 비교해서 약 8배정도이므로 200*8=1,600점을 드립니다. 감사합니다. Thank You!

CF모델, 탤런트, 연극영화과 모집

6년 전통과 최고 명성을 자랑하는 국내에서 가장 큰 규모 162평 스튜디오와 가장 많은 연기자를 배출한 최상급의 학원으로 지망생에게 확실한 신뢰속에 확실한 기회를 마련해 드릴것 입니다.

원장 : 전운

송정림 김혜리 김선우

송나영 강민경

연기학원의 선두주자

한국방송문화학원

전화 : 780-0411~3

영등포구 여의도동 24 두레빌딩 2층(MBC앞)

★스타탄생★ CF모델 · 탤런트의집

(주)MTM커뮤니케이션은 서울시 허가를 필한 법인체 매니지먼트 프로덕션으로 국내유일의 TV방송 CF모델·연기자를 관리하는 연기자 대행사로 신인 연기자를 키우고 만드는 스타탄생의 집입니다.

mtm communications(주)

탤런트·CF모델 희망자는 상담환영

대표 : 김민성

서울시 영등포구 여의도동 24-2 선명회빌딩2층

●염정아 : 우리들의 천국

●정명철 : 한지붕세가족

●이주희 : 백랑시대

●이민성 : 백랑시대

●변영훈 : 분노의 왕국

●옥소리 : 하얀비요일

●이아로 : 천국의 계단

●홍리나 : 손자병법

●음정희 : 도시인

●양동근 : 형

●이혜근 : 영심이

●김민정 : 고독의 문

틴틴스튜디오

양세운

나는 언제나 「게임챔프」의 틴틴 스튜디오에 주인공으로 나올까 기대했었는데 이렇게 행운의 주인공이 막상 되고보니 무진장 기뻐요!

저는 오금고 3학년이며 키는 162㎝입니다.
몸무게요? 두번 다시 물어보면 오늘 촬영 안할래요!
좋아하는 음식은 과일, 그 중에서도 사과와 오렌지입니다.
저의 매력은 왕방울 눈이며 좋아하는 이성상은 지적이며 남성다운 면을 가진 대한민국 남자!
스스로 위 조건을 구비하고 있다고 생각하시는 분은… 알죠?

INTERVIEW

오렌지향 바람에 날리고

가상 실제 게임을 체험해 보니 어때요?

이런 게임은 도대체 어떻게 만드는지 궁금해요?

한마디로 정신이 없었지만 그만큼 환상적인 면도 있었어요. 환상적인 게임을 만날때 마다 알 수 없는 저의 미래가 은근히 기대도 된답니다. (스트리트화이터 Ⅱ보다 더 현란한 게임이었지만 세윤 양에게는 간질발작 증세가 전혀 나타나지 않았다)

마지막 고교시절에서 자기만의 희망사항이 있다면?

전 지금까지 발렌타인 데이와 화이트 데이에 쵸콜렛을 준 적도 없고 받은 적도 없어요! 그래서 저는 무지 슬프답니다(엉엉!)

이번 3월 14일에는 학창시절 마지막으로 꼭 저의 이상형 남자에게 사탕을 받고 싶어요! 「챔프」 독자분들은 저의 희망사항을 묵살하지 않으리라 생각해요.

촬영끝나고 집에 갈 때 무슨 생각할 것같아요?

보나마나 오늘 촬영을 생각할 거예요. 전 항상 촬영이 끝나면 많은 반성을 해요.

아! 왜 아까는 좀더 괜찮은 연기를 하지 못했을까… 뭐, 그런 생각이죠.

(미래의 최우수연기 대상감이 여기 있다니…)

세윤이에게 사탕 을 선물하고 싶은 지적이고 남성다운 분은 다음 주소로 보내기 바람.

양세윤앞

사진 : 임은성(포토플러스) 586—1213

모델협찬 : MTM

장소협찬 : 익스피리언스, 화이트 캐슬, 갭

게임을 만들자

최근 IBM호환 기종을 이용해 게임을 만드는 동호회가 많이 생겨 나고있다. 각자 자신들의 독자적인 방법으로 게임을 만들지만 완성본을 만들어 내는 사람들은 그리 많지 않다. 많은 정성을 들여 차근 차근 제작해 나가는 것이 중요하다. 친구들과 마음이 맞는다면 차근차근 기획해서 만들어 보자!

1. 제작순서

(1) 게임제작 순서와 기획

초기 백지상태에서 완성된 작품을 만들기 위한 계획을 대략적으로 구상한 후 세부적인 사항을 토의한후 정리한다.

(2) 장르와 시나리오 구성

가장 중요한 부분인 줄거리와 게임 장르에 맞는 시나리오를 구성한다. 대부분 이곳에서 허술하게 계획을 세워두면 시나리오 구상자 외에 작업하는 사람은 뜻을 제대로 전달 받을 수 없다.

(3) 작업인원 설정

①시나리오 보조
②프로그램 제작자
③그래픽 제작
④배경음악 제작

순서에 따라 부탁을 하면 되므로 갑자기 여러명과 작업할 필요는 없다.

(4) 개인별 업무분담

시나리오에 관해서 정확한 분석이 끝나면 각 파트별 업무를 분담하는 것이 중요하다.

①시나리오 보조 : 시나리오의 세부사항을 작성한다.
대화, 엑스트라, 이벤트 등의 구성을 한다.

②프로그램 제작자 : 스테이지와 캐릭터, 대화, 이벤트등을 편집할 수 있는 데이타베이스를 만든다.

③그래픽 제작 : 줄거리와 이벤트에 따라 배경과 캐릭터를 제작한다.

④배경음악 제작 : 시나리오의 분위기와 그래픽, 스테이지의 구성에 따라 배경음악을 만든다.

보통 툴은 애들립, 미디용 에디터를 사용한다.

⑤모듈의 결합

각각의 분담된 작품들을 프로그래머가 만든 에디터에 넣고 전체적인 게임의 분위기에 맞게 곡을 만들거나 기존의 곡을 편곡한다.

⑥중간평가

결합되어 완성된 프로그램을 제작자들이 모여 전체적으로 평가를 갖고 수정될 부분을 찾아내 수정한다.

⑦테스트

제작자와 그외의 실지 사용자에게 많이 테스트 해본다.

⑧수정

프로그램상의 버그와 음악, 그래픽 상의 버그를 모두 제거한다.

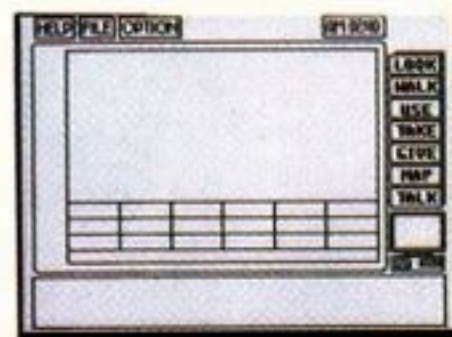
⑨완료

재미있게 자신이 만든 게임을 한다.

2. 게임제작을 배우자!

국내에는 유일하게 금성에서 게임을 가르쳐 주는 학원이 하나 있다.

외국의 경우에는 유명한 소프트웨어 개발 회사의 경우는 부설 학원이 있지만 외국어에 능통해야만 유학이 가능하다는 점이 단점이다.

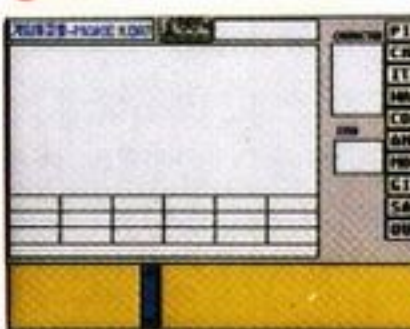
(IBM PC용 게임 제작 교육)

1 메인화면을 설계하자!

2 프로그램은 'C'언어와 어셈블리를 이용한다

3 애니메이션

툴 제작(디럭스 페인트 Ⅱ)

4 이벤트 중간장면 묘사 (만화가의 작품)

5 캐릭터를 작성한다

6 모든 데이타를 종합시키는 툴

7 완성된 작품(제작 : 총제작지휘–「연승호」)

본 일러스트는 다른팀의 작품임.

세련된 매장 디스플레이 돋보이는 『지역 게임전문 매장』

전문점 탐방

이천토탈게임

출동

ZZZ…

챔돌이는 왕자가 되어 어여쁜 공주와 결혼을. 그리고 드디어 황제의 자리에… 이젠 챔돌이도 옛날의 챔돌이가 아니다. 나는 황제다! 황제… 그리고 찬물이 날라오는 뿌연 기억! 아니 챔돌이 이녀석 뭐하는 당나귀야! 우리는 1년내내 밤샘인디. 웬 낮잠. 챔돌이 왈, "왕낮잠!" 5분대기조 1조 조장인 챔돌이, 비상 발령하달. 이천의 '토탈게임'으로… 위치는 이천 군민회관 바로 옆. 보인다 보여. 떡볶기 집이… 꽉! '토탈게임'이 보인다!!

이래뵈도 게임챔프광 이랍니다

젊은 아줌마가 사장님

서울에서 약 1시간. 가느다란 설레임을 갖고 챔돌이는 토탈게임 근처에 도착. 챔돌이 임무태세에 돌입. 토탈게임 매장의 주인은 아주머님. (김숙녀, 만24세)너무 상냥하시다. 매장도 서울의 유명한 매장 빰치네. 아주머님. 안녕하세요. 챔돌이 용무있어 왔습니다.

걸려들었다. 질서를 안지키는 애는 요런 맛을…

이천의 유일한 게임 전문매장

게임을 파는 곳은 여러군데 있지만, 이천에서 오직 게임을 전문으로 판매하는 매장은 토탈게임밖에 없다. 특히 읍내 중심지에 위치해 있고, 아이들을 좋아하는 젊은 아줌마의 성격때문에 (회초리 내리세요…) 비록 개업 2개월 정도밖에 되지 않았지만 토탈게임을 찾는 손님수와 사장님의 귀신빰치는 게임실력을 가늠해 보면 개업한지 2년 이상이나 된 느낌이 든다. 특히 근처에 설봉국민학교, 중학교가 위치, 게임문화를 전달하는데 사업차원이 아닌 봉사차원에서 일익을 다하고 있다. "1시간 이상이라는 시간을 소비하면서 서울에 나갈 필요가 없지요. 가격면에나 서비스면에서도 저희는 최신의 게임을 하루라도 빨리 게임매니아들에게 전달하고 싶은 심정이거든요"

롤러스케이트를 즐기세요!

10명 남짓한 매장이지만 게임팩 전시는 이색적. 이런 세련된 매장 디스플레이는 어디서 하셨어요? "역시 보는 눈이! 「한국 스페이스월(02-544-3100)」이라는 시공업체입니다. 이 시공법은 요즘 항간에서 유명하죠". 전시뿐만아니라 게임음악, 주변기기를 구비하고 있다고 하늘에 맹세하는 모습이 남다른 진실을 엿보이게 한다. 그래서 챔돌이의 검열이 시작됐는데 아니! IBM PC게임, 수퍼 알라딘보이, 슈퍼컴보이, 패밀리 그리고 전반적인 게임음악이 한치의 부끄럼없을 정도로 정확하네! 그중에서 패밀리 기종은 이 지역의 특수성을 생각해서 과감히 도배를 했군! 더우기 빈곤한 생활덕에 롤러스케이트를 타고 찾아오는 꿈돌이를 위해서 넓은 공간까지 마련하고 있다니 정말 오래 살고 볼일이야~. 거기 못생긴 애 너무 오래타면 맴매한다! 똑 소리나게 구상을 말하자면 컴퓨터 매장의 병행입니다. 기억하세요. 이천의 게임문화! 제손에 달렸습니다.

게임매장 디스플레이 전문업체도 게임산업을 위해 한몫.

이천토탈 : 0336-636-1264
매장위치 : 이천읍 현대아파트 앞

유에프오를 찾아라!

「유 에프 오」를 찾아라! 코너는 '게임챔프의 부 타이틀 게임명인이 선택한 신세대 게임전문지'에서 처럼 신세대 감각이 물씬 풍기는 아주 고상하고, 품위있는 코너입니다. 게임챔프를 구입해서 첫 장부터 마지막 장까지 천천히 읽어가며, 「유 에프 오」를 찾는 재미는 경험해보지 않은 사람은 그 짜릿함을 전혀 알지못할 것입니다. 이번 달부터는 유 에프 오 출현 장소를 게임챔프 본지로 한정합니다. 여러분의 끈기와 탐구력이 어느정도 인가를 직접 확인해보세요.

3월호의 「유 에프 오」는 게임챔프 본지 P 54, 본지 P 74, 본지 P 97에 출현했습니다.

3월호 「유 에프 오」 당첨자

서제원

챔프점수 **4,000점→수퍼알라딘보이 게임팩〈협찬 : 서울테크 TEL : 702-4934〉**

함영진

챔프점수 **5,000점→슈퍼패미컴 게임팩〈협찬게임터미널 TEL:711-6993〉**

〈이상 2명 각각 4,000점, 5,000점으로 수퍼알라딘보이, 수퍼패미컴 게임팩 1개씩을 드립니다〉

김강석

오정훈

김동우

〈이상 3명 챔프점수 각 500점〉

* 저희 게임챔프에서는 애독자 여러분의 요청에 따라 서울 및 지방에 관계없이 당첨되신 모든 분들에게 직접 상품을 우송해 드립니다.(주소 재확인을 위해 반드시 전화번호 명기 바람!)

게임챔프 4월호 「유에프 오」 문제!!

게임챔프 4월호에…

지구를 찾은 '혼두라'의 우주선은 지구 방위군의 레이다에 잡히지도 않았다. 이 곳은 지구에서 가장 아름다운 한반도. 인적없는 깊은 산속에 우주선 3대가 고요히 내려앉는다. 지구의 중력 영향을 받지않은 거대한 우주선은 붉은 광채를 띄고 있었다. 주위 환경에 대해 한동안의 조사가 있었고, 곧 '혼두라'는 요원들에게 텔레파시로 지시를 내렸다. 메투사의 아들, 미투사가 지구에 비밀 요새를 만들어 끝까지 저항한다는 것이다. 이들을 찾아내야 한다는 내용을 끝으로 우주선 1대는 동쪽하늘로 날아갔다. 과연 미투사는 어느 곳에 비밀기지를 감추었고, 혼두라는 이 비밀기지를 찾을 수 있을 것인가?

애독자 여러분! 이번 게임챔프 4월호 「유 에프 오」는 한개입니다. 따라서 게임챔프 본지에서 한글로 표기된 「유 에프 오」가 나타난 페이지를 찾아주셔야 합니다. 물론 이 문제를 낸 페이지는 제외하고 말입니다. 애독자 엽서에 정답을 표기한 후 늦어도 3월 15일까지 도착되도록 해주세요. 아울러 전화번호를 반드시 적어주셔야 합니다. 전화번호가 없으면 자동 탈락됩니다. 정답자를 추첨해서 2명에 대해서는 슈퍼패미콤 게임팩 1개(챔프점수 5,000점), 수퍼알라딘보이 게임팩 1개(챔프점수 4,000점)를 드리고, 3명에 대해서는 챔프점수 500점을 드립니다.

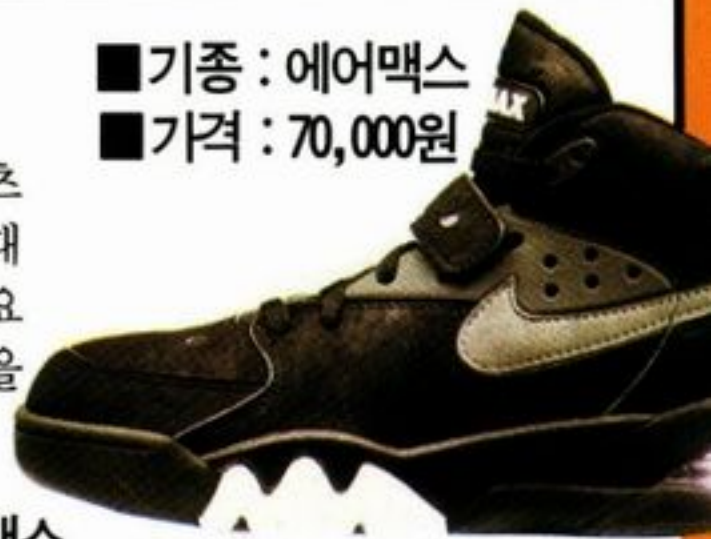
채플러 클럽

음식. 신상품.
음반. CD.
가볼만한 곳.
신간안내.
비디오. 영화

신상품 나이키 에어 맥스 3기종 등장!

■기종 : 에어 포스 맥스
■가격 : 96,000원

농구 등 강도가 높은 스포츠에는 발에 가해지는 충격에 대한 안전성 및 높은 점프를 필요로 한다. 특수 가스 아이템을 장착, 에어백

■기종 : 에어맥스
■가격 : 70,000원

■기종 : 에어 트레이너 맥스
■가격 : 75,000원

조깅, 웨이트 트레이닝, 구기종목 등 여러가지 운동을 복합적으로 하는 스포츠 맨들은 안정성을 유지할 수 있으며 쿠셔닝은 그대로 제공해준다.

일반적으로 런너(RUNNER)들은 km당 600여회의 충격을 발에 받게 된다. 한번의 충격은 자기 체중의 2-3배 가량인데, 에어 맥스는 이 충격을 최소화 시킨다.

음식 옛날짜장면

두툼하게 썰은 돼지고기, 듬성듬성하게 보이는 감자.. 갓 뽑아낸 양파… 거기에다 단무지… 여러분중 짜장면 싫어하는 사람있으면 나와보라고 그래! 지금 칠순에 가까운 박떡성옹도 그 맛에 반했다는 '옛날짜장면'을 여러분께 과감하게 소개합니다. 보통 짜장면과는 판이하게 다르다니까요. 아! 글쎄… 우와 침넘어가!!

■위치 : 종로 만보성 ■가격 : 2,200원 ■☎730-8944/5
■장거리배달사절

신상품 마이크로 홀 안경

게임을 하다가 눈이 나빠진 분!! TV를 너무 많이 봐서 눈이 나빠진 분!! 모두 모이세요. 끝내 줍니다. 이건 아무한테나 안팔아… 눈이 나빠 고생을 하시는 분들을 위해 신기한 안경이 나왔다. 이것은 얼핏 보기에 안경에다 검은 파스를 붙여놓은 것 처럼 보인다. 이름은 '마이크로 홀 안경'. 이 안경은 의료기구는 아니다. 그러나 하루 1~2시간씩 4주이상 착용하면 놀라운 시력회복 효과를 볼 수 있다고 하는 이 안경을 20일 이상 착용하여 효과가 없으면 전액을 환불해 준다고 한다. 어때요, 괜찮죠…

■발매처 : 광운상사
■가격 : 35,000원
■☎779-2675

신상품 다우 AV셀렉터 게임 링크

게임기를 많이 갖고 있는 사람이 꼭 필요한 액세서리이다. 게임을 할때 모니터의 연결 비디오잭과 오디오잭을 계속 연결해야 한다는 불편함을 말끔이 해소 시켜줄 것이다. 게임기는 물론 비디오, LD플레이어가 여러대 있어도 상관이 없다. 모두 3개의 AV신호와 2개의 RF신호 2개를 입력 받을 수있다. 특히 AV, RF중 아무것으로나 입력해도 출력이 가능하며 안테나 연결시 게임기가 꺼지면 자동으로 TV화면 상태가 되는 특별한 기능이 있다.

■발매처 : 다우정보 ■가격 : 40,000원 ■발매일 : 2월 28일 ■☎706-6347

신상품 회오리펜

웬 왕 그림이 척척일까? 라는 이상한 광고 문구가 적혀있는 회오리펜. 서태지와 아이들의 회오리 춤을 연상하게 하는 느낌이다. 공부하기 지루할때 이 펜으로 공부를 하면 공부하는 재미를 늘려줄 것이다. 펜의 윗부분이 빙빙 회전되어서 회오리 펜이라고 이름을 지었다고 한다. 진동효과를 이용해 재미있는 그림을 그릴 수 있는 것이 특징. 그림을 그릴때 느낌 또한 묘하다. 옆에 친구와 똑바로 선긋기 게임을 하면 재미있을 것 같다. 그러나 명작을 만들어 내려면 열심히 건전지를 갈아 껴야 하는 불편함이 있어 조금은 불편….

■발매처 : 도루코산업 ■발매가 : 7,000원■☎585-3611

음반 조르디

마이클 잭슨을 좋아한다는 4살짜리 꼬마 조르디가 세계를 놀라게 하고 있다. 처음 3살때 이미 우유그릇을 두드리며 리듬에 대한 감각을 익혔다고 하는 천재 꼬마(?) 조르디는 아마 20세기가 낳은 '모짜르트'가 아닐까 싶다. 프랑스 톱50차트 연속 10주째 1위, 벨기에 팝차트 1위 등 최근 유럽 전지역을 휩쓸고 있다. 3월중 내한 공연을 갖는다는 조르디는 4살짜리로서는 가장 돈을 많이 버는 아이일 것이다. 이 음반에는 "아기가 되기는 힘들어" 이외에도 '알리슨', '우리가 아니야' 등이 수록되어 있다. 또 이곡들을 영어, 스페인어로 녹음해 세계 시장에 선보일 예정이라고 한다.

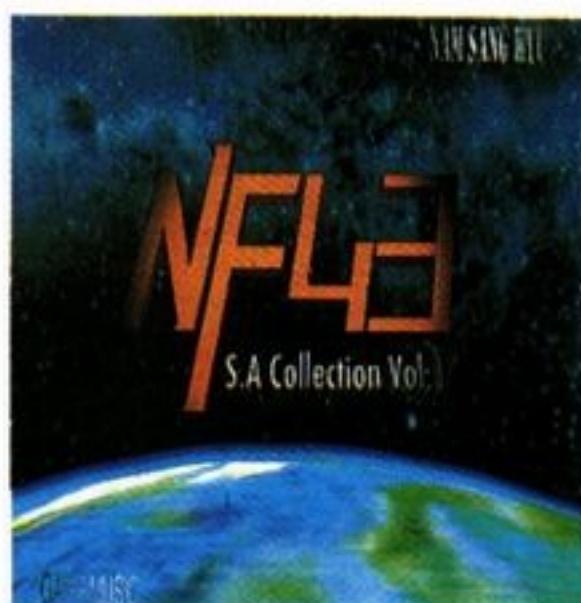
■발매원 : 컬럼비아에픽(주) ■발매중 ■가격 : 5,000원 ■☎535—8798

CD 게임 사운드 데코

포니 캐논의 사이트론 레벨로 부터 데이타이스트의 게임 사운드가 이번에 처음 앨범으로 발매되었다. 이 게임 사운드 데코는 단지 게임 사운드 데이타를 작품화 한 것이 아니라 최신의 데이타이스트의 사운드에 초점을 맞췄다. 로보캅, 스타디움 히어로 등 인기있는 게임음악이 가득 들어있는 앨범이다. 한번 들어 보시라!!

■발매원 : 포니 캐논 ■발매중 ■가격 : 2,627엔

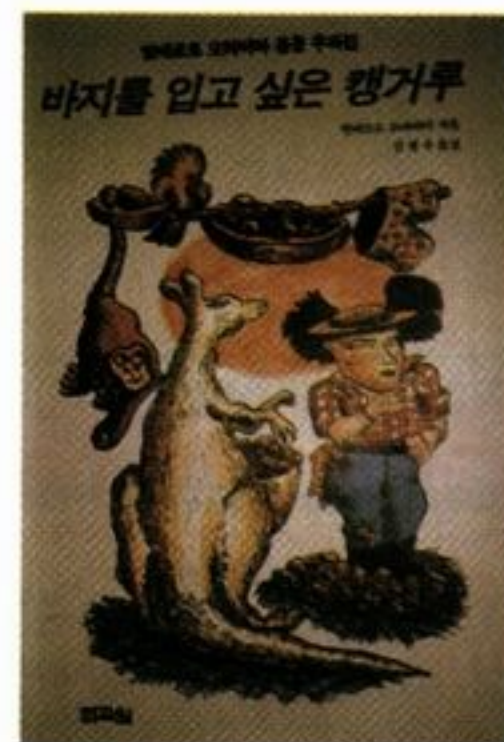
CD NF43

국내에서 최초로 게임음반을 발매했다. 이 곡은 IBM게임중 국내에서 최초로 제작된 소프트 액션의 '폭스레인저' 게임음악을 리믹스해서 담아 놓은 것이다. 특이하게도 보컬이 들어있다. 각 음악 장르에 걸쳐서 골고루 제작을 했다. 외국의 구성에 비해서 크게 떨어지지 않는다. 앨범타이틀 'NF43'은 게임진행 중에 등장하는 새로운 연료의 이름을 빌린 것이다. 이 앨범이 국내 게임음악계에 NF43처럼 새로운 연료가 되어 활활 타오르기를 바라는 맘 간절하다.

■발매원 : 서울음반 ■가격 : 10,000원 ■☎786—4521

음반 조선경

학창시절 부터 가수로의 꿈을 키워오던 조선경은 노래뿐만 아니라 춤, 외모 등 어디하나 빠지지 않는 오비디오형 가수이다. 그러나 본인 자신은 "가창력있는 가수로 인정받고 싶다"라고 말 할 정도로 노래에도 자신만만하다. 그러나 웬지 뛰어난 용모에 점수를 더 주고 싶다. 댄스곡인 "너 없는 동안"으로 첫 독집 앨범을 출반한 조선경에게 가요계에서는 커다란 기대를 걸고 있다. 이 앨범에는 너 없는 동안을, 타이틀로 발라드풍인 '그늘진 사랑' 등이 수록되어 있다.

■발매원 : 아시아레코드 ■발매중 ■가격 : 4,500원 ■☎462—1611

신간안내 바지를 입고 싶은 캥

도서출판 한교원에서는 「사랑의 발견」에 이어 「바지를 입고 싶은 캥거루」를 발행하였다. 이 책은 20세기 이탈리아 문학계를 대표하는 알베르토 모라비아가 쓴 「선사시대 이야기」를 한글화한 것으로 현실을 날카롭게 지적하는 풍자, 조소, 초현실 등을 주제로 쓴 책이다.

동화적인 전개와 공상소설을 넓은 의미의 SF적 발상으로 묘사한 것으로 기발한 발상과 전개로 독자들에게 웃음과 해학, 그리고 깊은 감명을 주며 동물의 세계를 비유적으로 묘사한 점이 새로운 느낌을 준다.

■발매원 : 한교원 ■발매중 ■가격 : 4,000원 ■☎780—2212

CD 교향곡 소서리언

대호평을 받았던 교향곡 '이스'에 이어 펠콤레벨 교향곡의 제2탄 교향곡 '소서리언'이 킹레코드에서 발매되었다. 모험감 넘치는 '소서리언'의 매력을 풀오케스트라의 장대한 사운드로 재현했다. 소서리언을 모르는 사람이 들어도 감동 받을 것이다.

■발매원 : 킹레코드 ■발매중 ■가격 : 2,843엔

신간안내 아찔아찔 우주여행

어느날 갑자기 전파를 타고 온 우주 소녀와 만남. 깜치, 짱구, 하마의 아찔아찔한 우주 대여행!! 예쁜 우주 소녀는 무시무시한 적으로 부터 공격을 당하는데 정의의 삼총사는 과연 우주소녀를 구할 수 있을 것인가?

도서출판 소학사에서는 꼬마탐정 삼총사 제 7탄으로 『아찔아찔 우주여행』을 발간했다. 깜치, 짱구, 하마를 중심으로 UFO도 등장시켰으며 과학기술을 인용하여 신비한 우주세계의 모험과 약한자를 보호한다는 정의감을 불어넣어 주고있다. 용기와 재치를 지닌다면 어떤 어려움도 헤쳐나갈 수 있다는 사실을 심어주기도 한다. 어쩌면 이 공주는 마리오카트의 피치공주는 아닐는지….

■발매원 : 소학사 ■발매중
■가격 : 3,500원
■☎796—7600

비디오 론머맨

「레밍턴스틸」, 「노블하우스」의 연기파 배우 피어스 브로스난이 주연한 영화로 컴퓨터 애니메이션과 특수효과가 뛰어난 영화다. 미래의 초능력을 경험하는 환상과 모험의 SF 대특작!! 이 영화의 줄거리는 안젤로이라고하는 박사가 특수효과를 통하여 가상의 세계를 실제화하는 "가상현실"를 연구해, '죠브'라는 정신연령이 6살밖에 안되는 잔디깍기를 대상으로 인간의 지능을 발달시키는 실험을 해 성공한다. 지능이 발달하게 된 죠브는 그를 괴롭히던 마을 사람에게 대항하고 그를 유혹하던 마니와 뜨거운 사랑에 빠지는 등, 두뇌의 발달속도가 빨라지면서 안젤로도 감당을 못하게 된다. 이에 안젤로는 질투를 느껴 정부기관에 협조를 요청하는데 정부기관은 이를 악용해 죠브에게 짐승의 본능을 증대시키는 약물을 투입한다. 그 순간부터 죠브는 선한 양에서 사나운 괴물처럼 변하는데 ….. 손에 땀을 쥐게 하고, 한 순간도 놓치기 아까운 액션 영화의 걸작!(연소자 관람불가)

■발매원 : 드림박스
■가격 : 1,500원(대여)
■☎538—0190/1 ■대여중

신간안내 우주의 신비, 지구의 신비

■발매원 : 우람
■발매중
■가격 : 3,000원
■☎941—5551

도서출판 우람에서는 학습만화지 시리즈 9, 10탄으로 "우주의 신비", "지구의 신비"를 발간하였다. 이 도서는 기존 학습지의 문제점인 지루함을 없애는데 총력을 기울였으며 흥미를 자극시킬 수 있도록 만화형식의 편집에 중점을 둔 책이다. 특히 각 파트별로 섬세한 설명과 예제를 충분히 실어 공부하는 학생들에게 도움이 되도록 제작하였다. 우주의 신비에서는 우주모험을 위시하여 태양계에 존재하는 주요 혹성들의 이름과 성격들을 질문과 답변식으로 설명….

비디오 결전 도환랑!

란마1/2의 최신 극장판이 비디오, 레이저 디스크로 발매되어 절찬리에 판매되고 있다. 12월 2일에 발매된 이번 극장판은 전편과 달리 여름의 해변을 배경으로 각 캐릭터의 수영복 차림 등, 주로 여름을 배경으로 연출하고 있다. 쿠노 선배의 제안으로 바다에 놀러 가게된 란마 일행은 폭풍을 만나 무인도에 표류 하게된다. 거기서 카즈미, 나비키, 샴프 등이 차례차례 사라지게 되는데… 과연 도환랑으로 불리어지는 이 무인도에서 어떤일이 벌어지고 있는것인지? 란마, 료가, 무스 등의 액션이 볼만하다.

■발매원 : 키티 필름
■발매중
■가격 : 4,800엔
■모델번호 : pcla—00012

비디오 황금의 날개

■발매원 : 덕간 커뮤니케이 션즈
■발매중
■가격 : 10,000엔
■모델번호 : tkla—50085

오리지널판을 기초로 해 원작소설 10주년을 기념하기 위해 만들어진 특별편 황금의 날개가 레이저 디스크로 발매 되었다. 시리즈 본편과는 다른 각도로 비쳐진 은하영웅전설 세계가 전개된다. 기존의 은하영웅전설 팬들의 기대속에 발매된 외전을 원작에서 라인하르트와 얀의 대결을 중심으로 전개되는데 반해 라인하르트와 키르히아이스 등의 주로 제국내의 갈등을 소재로 전개된다.

비디오 바벨2세

그 옛날 만화방에서 유행하던 바벨 2세가 비디오판으로 다시 등장했다. 현재 볼륨 4까지 나와있는 이 시리즈는 전편과 달리 그래픽을 대폭 강화하여 깨끗한 화면을 제공하고 있다. 전편에서 전투에 패배하여 죽은 요미가 부활하여 바벨 2세와 다시 겨루는 스토리로 전개되는 이 시리즈는 비단 둘의 사투만이 아니라 인간적인 면에 중점을 두고 연출해내고 있어 완성도가 높다고 평가 받고 있다. 현재 전편이 국내에도 더빙되어 발매되고 있으며 새로이 구성된 이 시리즈도 곧 출시될 것으로 보여진다. 만화를 좋아하는 사람은 바벨 2세의 추억을 잊지 못할 것이다.

■발매원 : 광프로덕션 ■가격 : 6,800엔 ■모델번호 : shvu—1004

영화 스테이툰

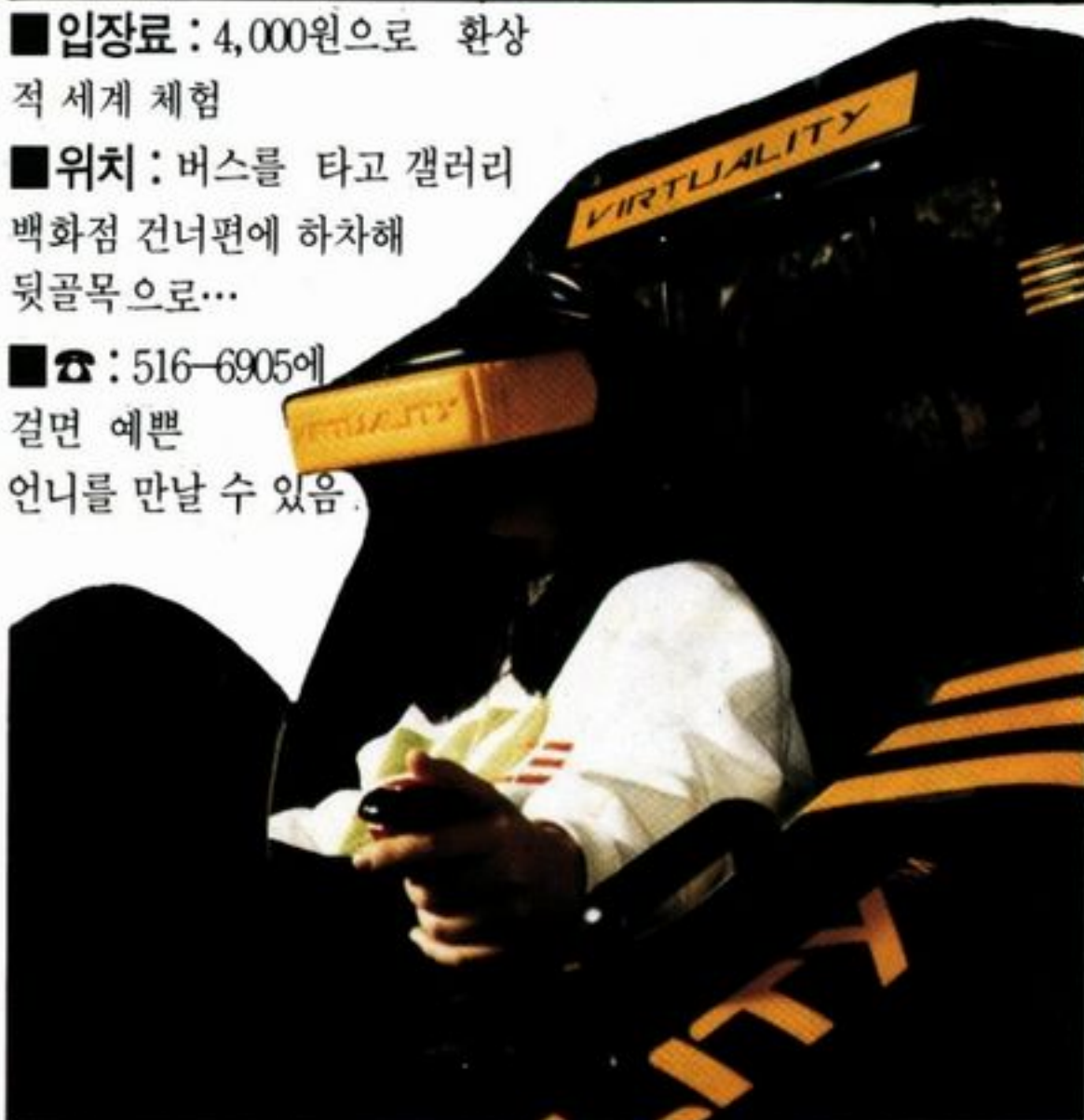
우리들도 TV때문에 대화의 시간을 점점 잃어가고 있다. 이제 TV는 우리의 친구가 아닌 '바보상자'이다. 이 영화는 지나친 TV시청을 경고하기 위해 만들어진 영화라고나 할까? 그다지 유명한 배우들이 만든 영화는 아니지만 아이디어 하나는 기발하다. 줄거리는 로이데이블(존 리터)이라는 지극히 평범한 보통사람이 악마에게 영혼을 TV와 맞 바꾼다. 악마에게 서명을 한뒤로 지옥 같은 TV 여행이 시작되었다. 로이에게 주어진 시간은 단지 24시간. 24시간동안 각종 프로그램에 돌아다니면서 살아 남아야 돌아올 수 있는 것이다. 그러나 생존확률은 0.00000001% . 프로그램도 해괴망칙한 것들 뿐이다. 〈아무도 못 이기는 게임〉, 〈양들을 침묵시키기〉, 〈엑소시스트 체조〉 등등…

과연 이들이 이 역경을 돌파하고 악마를 이길 수 있을까?

이 영화의 슬로건은 "자나깨나 TV 조심. 꺼진 TV도 다시 보자!!"이다.

■발매원 : 모건 크리크 ■3월 개봉 ■☎516—6448 ■중고생 관람가

가볼만한 곳 버추얼 리얼리티

■입장료 : 4,000원으로 환상적 세계 체험
■위치 : 버스를 타고 갤러리 백화점 건너편에 하차해 뒷골목으로…
■☎ : 516—6905에 걸면 예쁜 언니를 만날 수 있음.

아직은 선진국 게임으로 우리 인식속에 고정화되어있는 "버츄얼 리얼리티" 즉 가상현실 게임을 체험한다. 이것은 컴퓨터 기술을 응용해 실제와 비슷한 가상세계를 만들어 낸 것으로 상상이나 필요에 의해 의도적으로 계획된 환경과 세계를 마치 실제 세계처럼 보고, 듣고, 느낄 수 있도록 한 기술이다.

이 가상현실 게임은 국제적으로는 5개국에 한정되어 설치되어 있으며, 물론 국내에서는 처음 시도된 것으로 업계의 비상한 관심을 보이고 있다. 이 첨단게임의 선두주자인 버츄얼리티 코리아 주식회사에서는 영국 W.인더스트리어사와 제휴하여 도입하였는데 현재로서는 압구정에 제 1매장을 설치하였고 이어서 각 지방으로의 체임점 확장을 계획중이여서 앞으로의 확산보급이 기대되기도 한다.

청소년들에 선풍적 인기로 휴일에는 4백여명으로 북새통을 이루는 이 매장은 압구정 갤러리아백화점 맞은편 골목에 위치하며 한대에 7천5백만원 하는 최신예 3차원 오락기(시뮬레이션원리를이용) 8대를 설치하고 있다. 앞으로 단순히 게임을 즐긴다는 틀을 벗어나 응용분야인 스포츠, 레저, 항공, 교육, 의학 등을 가미한 게임을 도입할 예정이기 때문에 게임의 새로운 인식이라는 차원에서도 변혁이 일어나리라 본다.

한 시대의 주인공이 되어 360도의 모든 화면을 볼 수 있을 뿐 아니라 팔을 뻗는 방향대로 총을 쏘기도 하고 적을 감지하기도 한다. 여러분!! 그럼, 시작할께요! 우리는 게임을 시작할 때 이렇게 외치죠… 랄랄라라~~ 헬멧을 쓰고 버튼을 누른다. 3차원 세계에서 적과의 총격전이다!!(이크, 조심!)

계단을 내려가서 2층의적에게로 접근하라!! 야호!! 나의 승리….

알림

지난달 소개된 기사중 수인상사에서 발매한 무선게임기의 가격은 39,000원이 아닌 60,000원으로 정정하며 패밀리용 42게임팩은 내장된것이 아니라 옵션이므로 따로 구매해야 합니다.

보너스환상특급

카드놀이도 즐기고 선물도 타세요

이달의(제 5 회)보너스 환상퀴즈

문제 : sbs의 만화 프로그램 '피구왕 통키'의 원작 게임명은?

* 이 문제의 정답을 애독자카드에 적어 3/30일까지 보내주세요.
정답자 중 10명을 추첨해 챔프점수를 드리며 그 중 1명에게는 슈퍼컴보이 롬팩을 드리겠습니다. (정답자 발표는 1993년 5월 5일 발행되는 게임챔프 6월호를 보세요)

*** 제4회보너스 환상퀴즈 정답자 발표는 93년 5월호에 기재됩니다.**

보너스특급 1

보너스 환상특급은 '게임챔프' 독자들을 위한 보너스제도로서 매달 여러분에게 드리는 '챔프티켓'를 모아서 아래 상품의 점수에 해당되면 멋진 선물들을 가지고 갈 수 있는 코너입니다. 게임을 사랑하는 여러분들이 필요한 물건을 '보너스 환상특급'을 통해서 무료로 얻을 수 있는 획기적인 코너입니다!

보너스특급 2

또 한가지! 챔프티켓을 창간호부터 1년치(12개월)를 모아 오시면 '게임챔프'에서 발간한 단행본 중 1부를 증정해 드립니다.

보너스특급 3

또! 또! 한가지!! '게임챔프'에서 드리는 멋진 선물!!!
게임에서 등장하는 멋진 캐릭터들의 모습이 담겨있는 카드를 드립니다. 카드에 적혀 있는 점수를 모으면 각종 선물을 탈 수 있는 챔프티켓이 되기도 하고 예쁘게 코팅을 해서 친구들에게 자랑도 할 수 있습니다! (필요한 카드끼리 교환도 가능) 또한 매달 여러분에게 드리는 4장의 챔프티켓를 계속 모으면 신나는 카드놀이도 할 수 있답니다.

응모요령

매달 20점의 '챔프티켓'를 드립니다. 멋있는 카드도 모으시고 상품을 탈 수 있는 점수가 되면 저희 게임챔프 오셔서 선물을 타 가세요. (수도권 외 지역은 우송해 드림) 상품은 240점부터 드리겠습니다. 상품을 타기위해서 점수가 너무 많다고 생각하시지요. 그러나 실망은 금물…

빨리 점수를 모으고 싶으면 「게임챔프」안에 있는 여러가지 코너를 이용해 주세요. 여러분들의 코너인 '틴틴 갤러리', '금단의 비법', '보너스 환상퀴즈', '버그를 잡으세요', '크로스 퍼즐 게임' 등에 응모하셔서 선정이 되면 많은 점수를 드리겠습니다. 또 1년 정기구독자에게는 1,000점을 드립니다. 부디 행운이 당신에게로…

단, 챔프티켓의 유효기간은 발행일로부터 1년입니다.

240점 인기 게임 캐릭터 모음 스티커

1,500점 각종 게임 캐릭터 팬시노트

2,000점 오리지널 캐릭터 인형

3,000점 패밀리 최신 게임팩

3,500점 굳보이 게임기 또는 터보죠이스틱

4,000점 메가드라이브 롬팩, 셀렉터, 또는 오리지널 인기 게임 음악 CD

협찬 : 삼신전자 (703-1890)

크로스 퍼즐 게임

〈제 1 회 크로스 퍼즐게임〉정답

루	라		캡	콤			히	로
나			틴		레		로	
		메		샤	이	아	인	
마	징	가		아		아		풍
법		드		닝		템		수
	트	라	이	포	스		기	사
		이		스				
세	이	브			유		메	라
가				크	리	스	탈	

〈알림〉

「게임챔프」 3월호에서 14번 가로문제가 인쇄 과정에서 삭제가 되어 이 문제의 정답을 쓰지 않은 분들도 모두 정답자로 처리했습니다.

〈제 2 회〉 크로스 퍼즐게임

미감은 : 93년 3월 30일까지

당첨자 발표는 : 게임챔프 6월호

문제를 내 주신 분 :

* 수퍼 알라딘보이 롬팩을 드리겠습니다.

협찬 : 삼일전자 : (715-3131)

〈제 2 회〉크로스 퍼즐게임

①	■	■	②			③	■	④
⑤		⑥		■	■		■	
	■		■	⑦	■	■	■	
■	⑧	■	⑨		■	⑩		
⑪		■		■	■	■	■	■
	■	■	■	■	⑫	⑬	■	■
⑭		■	⑮		■		■	⑯
■	■	■		■	⑰			
⑱				■	■	■	■	

〈가로〉

2. 'MBC TV'에 방영되었던 프로그램 중 "맨손의 마법사"라고 불리는 사람은?
5. PC엔진 CD-ROM용 '영원한 러브송'이라 불리는 게임 이름은?
9. 플레이어가 직접 조절하여 싸워나가는 게임을 무엇이라 하는가?
10. 수퍼 알라딘보이용으로 미생물과 연체동물,기생충 등 특이한 돌연변이 괴물들이 나오는 새로운 바이오 슈팅게임은?
11. PC엔진 CD-ROM으로 주인공 '라토크 카트'가 등장해 요괴대장과 사천왕을 죽여 암흑으로부터 빛을 지키는 내용의 게임은?
12. 게임과 만화책으로 나와 히트를 했으며 찬물과 더운 물에 젖으면 이상하게 변했다가 원상태로 돌아오는 게임 주인공의 이름은?
14. 왕의 아들을 부르는 호칭은?
15. 머리를 깎는 것을 무엇이라 하는가?
17. 최대 용량을 자랑하는 16비트 게임기 이름은?
18. '고에이'에서 만든 시뮬레이션 게임으로 작년에 나왔다

〈세로〉

1. '드래곤 볼'이란 만화책에서 "피콜로"를 다른 말로 무엇이라고 하나?
2. '베어너클 Ⅱ'의 주인공 4명 중 프로레슬러이고 잡는 기술이 가장 많은 캐릭터는?
3. 거금 250원을 주고 타는 대중교통 수단. 중고생은 180원입니다.
4. 플레이어가 게임 속의 역할을 맡아서 이야기의 주인공으로 게임을 이끌어 가는 게임을 무엇이라고 하는가?
6. 이탈리아의 수도는?
7. 피부를 곱게 하기 위해 얼굴에 바르는 것은?
8. 영화로도 개봉되었고 오락으로도 나왔는데 피터팬의 영원한 적은?
9. '베어너클 Ⅱ'의 주인공 중 전작에서도 나왔고 필살기가 드래곤 종류의 적은?
11. '사크 Ⅱ'에서 새로운 적은?
13. 닌텐도의 마스코트라고 할 수 있을 정도로 세계에 잘 알려져 있고 어린이들로부터 사랑을 듬뿍받는 오락의 주인공은?
15. 「게임챔프」 2월호에서 '앙케이트 92 인기 게임 총결산'에서 가장 음악이 좋았던 게임은?
16. 드래곤볼의 주인공 이름은?

축하합니다

제 3 회 보너스 환상퀴즈 정답자 발표

정답 : 초코보

정답자

김수용/

이수진/

강문식/

최종현/

원성민/

이제호/

송동우/

손기우/

김효수/

최승운/

이상 9

5,000 점 수퍼패미컴 최신 팩 또는 수퍼패미컴용 마우스

7,000 점 미니컴보이 게임기 또는 바코드 게임기

12,000 점 핸디 알라딘보이 게임기

27,000점 PC엔진 듀오

15,000 점 PC엔진 또는 메가드라이브 (수퍼알라딘보이)

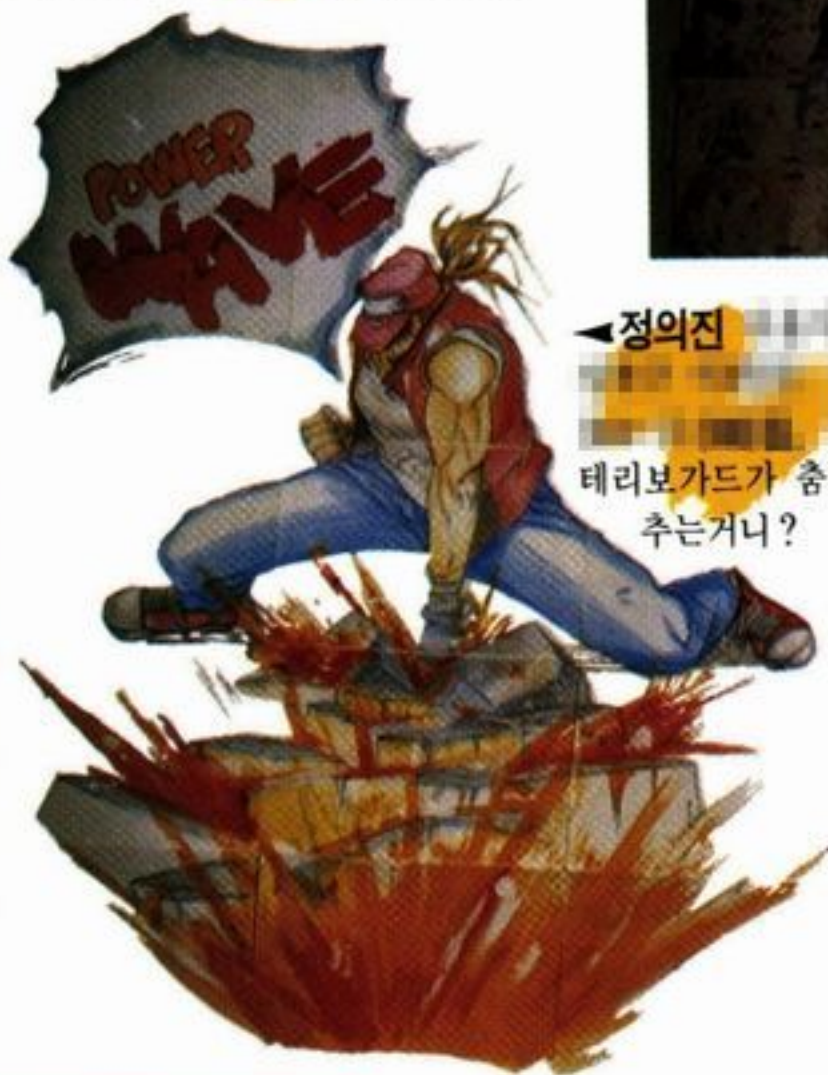
20,000 점 수퍼패미컴 (현대 슈퍼컴보이) 게임기

24,000 점 게임 전용 모니터

28,000 점 원더메가 게임기

협찬 : 오[illegible]포키 (704-2148)

틴틴

▶문용원 1/5 (550)점. 각종 게임캐릭터 93장의 모음집이 틴틴갤러리를 장식한다.

◀정의진 테리보가드가 춤을 추는거니?

▲권은경 (350)점. 아니 이건…만화 캐릭터?

▶신순욱 (200)점. 아랑전설 꾸준한 인기를 얻고 있답니다

▼허응석 (100)점. 인조인간 이크저-2의 캐릭터인 만큼 어두운 면이 보인다

김병식 (700)점 백마를 타고 나타난 판의 모습은 환상적인 700점을 주지않고는 참을 수가 없었다

♣이난은 여러분들이 보내준 4컷만화와 게임관련 캐릭터의 그림, 꽁트, 주위의 일등을 선정 게재하고 있습니다. 많은 참여를 부탁드리며 성원에 감사 드립니다.
♣반드시 관제엽서를 이용하되 이름과 주소, 전화번호를 꼭 적어 주십시요.

갤러리

▼윤재홍 서울
(500)점. 36장의 성의가 갸륵하나 그래픽이 선명하지 못한게 옥에 티라고나 할까…

►김형섭 경기도
(150)점. 인기 캐릭터 판이 클로즈업 되어 등장

이러쿵 저러쿵

꼬마의 대화

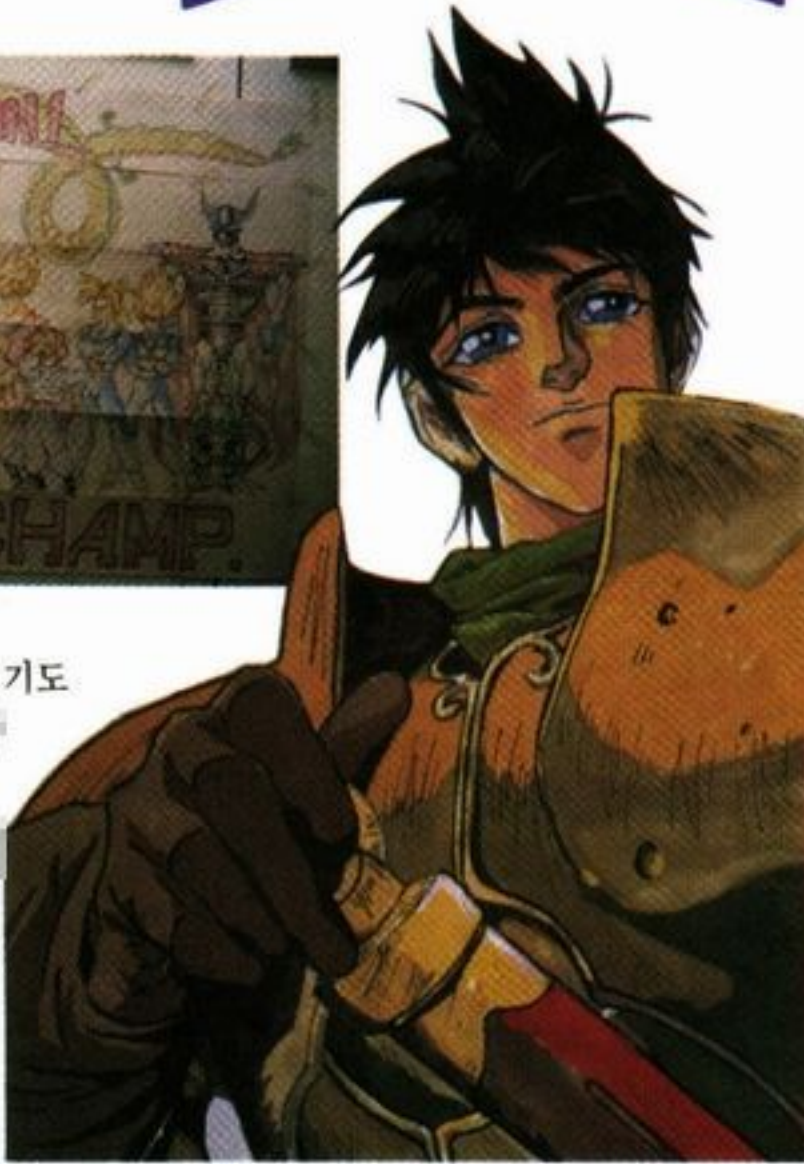
3살짜리 꼬마가 2살짜리 아기가 노는 것을 보고 3살짜리 꼬마왈 고 녀석 무럭무럭 자라거라!이것을본 4살짜리 꼬마왈 나도 한때 저런 때가 있었지! 5살짜리 꼬마왈 여보게들 지나간 얘기 뭐하러 하나 남은 여생이나 잘 살아보세!

김성원
2425-1

동물의 말

선생님 : 여러분! 앵무새가 말하는 것을 한번이라도 들어 본적이 있는 사람 손들어 봐요! 칠득이 빼고 손을 다 들었구나. 칠득이는 내일까지 아무 동물의 말이라도 듣고 오세요.

다음날
선생님 : 동물의 말을 듣고 왔나요?
칠득이 : (자신있게)예!!
선생님 : 그러면 어떤 동물의 말을 들었나요?
칠득이 : 코끼리요!
선생님 : 코끼리? 코끼리가 무슨말을 하던가요?
칠득이 : 멀미야 안녕…

조영민
번지 상

▼이중석 (300)점.
게임챔프 표지는 인기 캐릭터를 만듭니다!

▲한중의
(200)점. 나디아의 모습은 독자의 상상으로 만들어집니다?

▼현기웅 (450)점.

4컷만화

제 5 회

게임개발 이렇게 합니다

필자 : 열림기획 구은중

지난호에서는 각 CPU별 프로그램에 대해 소개를 했는데, 이번호에서는 게임 프로그래밍에 있어서 중요한 점과 다른 프로그래밍과의 차이점을 알아본다.

인터럽트와 타이밍

게임 프로그래밍에서 가장 중요한 점은 타이밍의 문제이다. 처리해야 할 일이 많다고 갑자기 게임속도가 느려지거나, 반대로 처리해야 할 일이 적다고 게임속도가 빨라지면 안된다. 항상 비슷한 속도로 게임이 진행되어야 이상적인 게임이라 할 수 있다. 그렇다면 타이밍은 어떻게 조절하는 것인가?

게임 프로그램은 타이밍이 아주 중요하다. 적이 많이 나오든 나오지않든 일정한 속도를 유지해야 한다. 사진은 패밀리용 「코코어드벤처」의 한 장면

여기에 인터럽트(interrupt : 끼어들기)라는 개념이 도입된다. 인터럽트란 지금 하고 있는 일을 보류하고, 다른 일을 먼저 처리해 달라는 요구이다. 일상생활에서 흔히 일어날 수 있는 인터럽트의 예를 들어보자.

재미있는 만화 비디오를 보고 있는데, 어머니께서 심부름을 시켰다. 그러면 비디오를 멈춰 놓고 심부름을 다녀 온 뒤에 다시 비디오를 볼 것이다. 이렇게 안 하는 독자는 없을 줄 안다. 어머니께서 심부름을 시킨 것이 인터럽트이다.

이처럼 게임 프로그래밍에서도 인터럽트 요구는 쉴 새 없이 들어온다. 인터럽트를 발생시키는 것에는 외부 장치(CRT 칩이나 드라이브 등)나 내부 명령어(8086의 INT등)가 있으며 CPU 독자적으로 발생시키는 것도 있다.

또한 인터럽트에는 무시할 수 있는 것(마스커블 인터럽트 : MASKABLE INT.)과 꼭 처리해 주어야 되는 것(논 마스커블 인터럽트 : NON MASKABLE INT. : NMI)이 있다. 마스커블 인터럽트는 CPU의 명령어 하나로 처리할 수도 있지만(Z80 의 DI, EI. 6502의 CLI, SEI 등), 논 마스커블 인터럽트는 CPU의 명령어로는 제어가 불가능하여, 요구가 들어오면 CPU는 무시하지 못하고 인터럽트 처리 루틴을 실행하게 된다. 이 NMI 요구를 차단하려면 그 요구를 보내는 디바이스를 제어하는 수 밖에 없다. 그러면 인터럽트 처리 루틴이 어떻게 실행되는지를 알아보자.

인터럽트 요구가 들어오면 CPU는 지금 작업하던 일의 정보를 특정장소(주로 스택)에 보존한 후 인터럽트 처리 루틴으로 분기한다. 이때 실행도중 인터럽트 처리가 끝났다는 명령어(Z80의 RETI, 6502의 RTI, 8086의 IRET등)가 발견되면 스택에서 전에 작업했던 정보를 다시 가져와서 그 일을 계속하게 된다.

인터럽트 중 게임의 타이밍에 필요한 것이 주로 CRT 칩에서 나오는 주사선 인터럽트이다. 주사선 인터럽트는 화면을 주사할 때가 되었을 경우 CRT 칩에서 CPU쪽으로 내보내는 요구로서 우리가 사용하는 NTSC방식에서는 60분의 1초에 1번씩 들어오게 된다(유럽의 팔 방식은 50분의 1초). 이같이 일정 시간 주기로 들어오는 주사선 인터럽트를 이용하면 게임의 타이밍을 일정하게 조절할 수가 있다. 예를 들어 주사선 인터럽트를 60번 카운트하면 1초가 되는 것이다.

게임에서 인터럽트의 사용예

주사선 인터럽트를 이용해서 타이밍을 조절하는 방법은 크게 2가지로 나뉜다.

첫째, 메인 프로그램은 인터럽트 밖에서 동작하고, 타이밍 계산만 인터럽트를 이용하는 방법이다. 알라딘 보이용 「토토월드」를 살펴본다.

알라딘보이용(CPU : Z80)

```
INTHOOK.MAIN :                          ;인터럽트 처리 루틴
    PUSHA                               ;매크로 : 모든 레지스터 보존
    CALL    DispSprite                  ;스프라이트 전송 루틴

    LD      A,(IntFlg)                  ;메인 루프 도중이면 음악 루틴으로
    OR      A
    JP      NZ,1$
    INC     A
    LD      (IntFlg),A

    CALL    ScrollPostProc              ;스크롤 데이타 출력 루틴
    CALL    KEYIN                       ;키 입력 루틴
    CALL    PatternAnimation            ;패턴 애니메이션 루틴

    LD      HL,(INTCNT)                 ;인터럽트 카운터 증가
    INC     HL
    LD      (INTCNT),HL
```

```
1$ : CALL      PLAY                ;음악 플레이 루틴

    POPA                           ;매크로 : 모든 레지스터 복구
    EI                             ;인터럽트 허가
    RETI                           ;인터럽트 처리 루틴으로 부터의 복귀

MAIN :                             ;메인 프로그램
    XOR       A
    LD        (SpriteCnt), A       ;스프라이트 카운트 초기화

    LD        A, (DeadFlg)
    LD        B, A
    LD        A, (DamagePreFlg)
    OR        B
    CALL      Z, SetPlayerAction   ;플레이어 동작 설정

    LD        A, (DeadFlg)
    OR        A
    CALL      Z, MovePlayer        ;플레이어 이동 루틴

    CALL      PlayerLimitY         ;플레이어 Y범위 체크
    CALL      ScrollPreProc        ;스크롤 처리 루틴

    CALL      SetPlayerSprite      ;플레이어 스프라이트 세트
    CALL      SetLifeSprite        ;라이프 스프라이트 세트
    CALL      ENEMYMAIN            ;적 처리 루틴

    XOR       A
    LD        (IntFlg), A          ;인터럽트 플랙 초기화
    HALT                           ;인터럽트 대기
    JP        MAIN                 ;메인 루프로 점프
```

둘째, 메인 프로그램 자체가 인터럽트에서 동작하는 경우이다. 여기에서는 패밀리용 「코코 어드벤처」와 MSX용을 알아본다.

1) 패밀리용 (CPU : 6502)

```
RESET :                            ;프로그램 리셋
    SEI
    CLD                            ;데시멀 플랙 클리어
    LDA       # 00001000B
    STA       $2000                ;NMI 금지
    LDA       # 0
    STA       $2001                ;화면 금지

    LDX       # $FF
    TXS                            ;스택 초기화

    LDA       # $40                ;매핑 초기화
    STA       $8000
    LDY       # 0
    STY       $A001
    STY       $E000

    LDA       # 1
    STA       $A000
    LDA       # $80
    STA       $A001

    LDA       # $F
    STA       $8000
    LDA       # $1E
    STA       $8001

    LDX       # 2                  ;PPU 초기화 대기
PPU.WAIT :
    LDA       $2002
    BPL       PPU.WAIT
    DEX
    BNE       PPU.WAIT
    JSR       PSG.INIT             ;PSG 초기화 루틴

    LDA       # 0                  ;메인 램 클리어
    STA       $0
    STA       $1
    LDY       # 0
    LDX       # 8
RAM.CLEAR :
    STA       ($0), Y
    INY
    BNE       RAM.CLEAR
    INC       $1
    DEX
    BNE       RAM.CLEAR

    LDA       # $20                ;비디오 램 클리어
    STA       SOURCE+1
    LDA       # 0
    STA       SOURCE
    LDX       # 8
    JSR       FILVRM

    JSR       WORK.INIT            ;기본 워크 에이리어 초기화 루틴

    LDA       $2002
    LDA       # 10001000B          ;NMI 허가
    STA       PPU.2000
    STA       $2000

HALT :
    JMP       HALT                 ;프로그램 정지 (무한 루프)

PSG-INIT :                         ;사운드 포트 초기화
    LDA       # $F
    STA       $4015
    LDA       # 0
    STA       $4010
    LDA       # $40
    STA       $4017
    RTS

NMI :                              ;NMI 처리 루틴
    LDA       PPU.2000
    AND       # $7F
    STA       $2000                ;NMI 금지
    STA       PPU.2000
    LDA       # 0
    STA       $2001                ;화면 금지

    JSR       WRT.VRAM             ;비디오 램 데이타 출력 루틴

    LDA       # 0                  ;스프라이트 데이타 출력 (DMA)
    STA       $2003
    LDA       # )SPR.WORK
    STA       $4014

    LDA       SCROLL.X             ;스크롤 값 출력
    STA       $2005
    LDA       SCROLL.Y
    CLC
    ADC       SCROLL.SY
    STA       $2005

    LDX       # $00                ;폰트 롬 매핑
    STX       $8000
    LDA       FONT.WORK+0
    STA       $8001
    INX
    STX       $8000
    LDA       FONT.WORK+1
    STA       $8001
    INX
    STX       $8000
    LDA       FONT.WORK+2
    STA       $8001
    INX
    STX       $8000
    LDA       FONT.WORK+3
    STA       $8001
    INX
    STX       $8000
    LDA       FONT.WORK+4
    STA       $8001
    INX
    STX       $8000
    LDA       FONT.WORK+5
    STA       $8001

    LDA       # $18                ;화면 허가
    STA       $2001

    JSR       PAD.INPUT            ;키 입력 루틴

    LDA       PPU.2000
    PHA
    AND       # $7F
    STA       $2000

    JSR       TBL.JUMP             ;메인 프로그램으로 분기
    JSR       PLAY.CALL            ;음악 플레이 루틴

    INC       INT.CNT              ;인터럽트 카운터 증가
    LDA       $2002
    PLA
    ORA       # $80
    STA       $2000                ;NMI 허가
    RTI

TBL.JUMP :                         ;메인 카운트에 의한 프로그램 분기
    TSX
    STX       STACK.SAVE           ;스택 포인터 보존
    LDA       MAIN.CNT
    LDX       SUB.CNT
    ASL       A
    TAY
    LDA       JUMP.TBL, Y
    STA       TEMP
    LDA       JUMP.TBL+1, Y
    STA       TEMP+1
    JMP       (TEMP)
JUMP.TBL :                         ; ↓ 메인 카운트
    DW        TITLE1.CALL          ;$0
    DW        TITLE2.CALL          ;$1
    DW        DEMO                 ;$2
    DW        TITLE3.CALL          ;$3
    DW        SEL.PL.CALL          ;$4
    DW        STAGE.START_
              .CALL                ;$5
    DW        STAGE.MAIN           ;$6
    DW        STAGE.PAUSE_
              .CALL                ;$7
    DW        STAGE.CLEAR_
              .CALL                ;$8
    DW        STAGE.DEAD.CALL      ;$9
    DW        GAME.OVER.CALL       ;$A
    DW        CONTINUE.CALL        ;$B
    DW        ENDING.CALL          ;$C
    DW        SEAK.ALL             ;$D
```

2) MSX용 (CPU : Z80)

```
START :                            ;프로그램 스타트
    DI                             ;인터럽트 금지
    IM        1                    ;인터럽트 모드 세트

    LD        A, 1
    LD        (6000H), A           ;프로그램 매핑

    LD        SP, 0F200H           ;스택 초기화
    CALL      SLOT.SELECT          ;슬롯 선택 루틴
    CALL      WORK.SET             ;기본 워크 에이리어 세트
    CALL      INI.VDP              ;VDP 초기화
    LD        A, 4
    CALL      PAGE.SET             ;프로그램 매핑
    LD        A, 0C3H
    LD        (0FD9AH), A
    LD        HL, INTERRUPT
    LD        (0FD9BH), HL         ;인터럽트 후크 세트
    CALL      RDVDR                ;인터럽트 초기화
    EI                             ;인터럽트 허가
BANGBANG :
    JR        BANGBANG             ;프로그램 정지

INTERRUPT :                        ;인터럽트 처리 루틴
    CALL      RDVDP                ;인터럽트 초기화
    LD        HL, INT.CNT
    INC       (HL)                 ;인터럽트 카운터 증가
    CALL      KEY.INP              ;키 입력 루틴
    CALL      PLAY.CALL            ;음악 플레이 루틴
    CALL      TBL.JUMP             ;메인 프로그램으로 분기
    POP       HL                   ;인터럽트를 빠져 나감

    POP       IX                   ;실행 속도를 빠르게 하기 위해
    POP       IY
    POP       AF
    POP       BC
    POP       DE
    POP       HL
    EX        AF, AF'
    EXX
    POP       AF
    POP       BC
    POP       DE
    POP       HL
    EI                             ;인터럽트 허가
    RETI                           ;인터럽트 탈출

TBL.JUMP :                         ;메인 카운트에 의한 프로그램 분기
    LD        BC, (MAINCNT)
    LD        A, C
    CALL      TBL.JUMP.SUB

JMP.TABLE :                        ;메인 카운트
    DW        TITLE1CALL           ;00H
    DW        TITLE2CALL           ;01H
    DW        DEMO                 ;02H
    DW        TITLE3CALL           ;03H
    DW        STOP                 ;04H
    DW        STAGESTART           ;05H
    DW        STAGEMAIN            ;06H
    DW        BONUSPTS             ;07H
    DW        BOSSSTARTCALL        ;08H
    DW        BOSSMAINCALL         ;09H
    DW        CHANCECALL           ;0AH
    DW        ITEMSELECTCALL       ;0BH
    DW        GAMEOVER             ;0CH
    DW        ENDING1              ;0DH
    DW        ENDING2              ;0EH
    DW        ENDING3              ;0FH

TBL.JUMP.SUB

    POP       HL
    ADD       A, A
    CALL      ADDAHL
    CALL      HLINHL
    JP        (HL)
```

다음호에는 이번호에 실린 소스들을 분석해보고 응용 방법을 소개한다.

편집부 한마디

지난달 챔프 게임교실 제4회에 게재됐던 각 CPU별 1부터 16까지의 합을 구하는 프로그램이 저희 편집부 실수로 잘못되었습니다. 올바른 프로그램을 다시 게재합니다.

* 1부터 16 까지의 합을 구하는 프로그램을 각 CPU별로 알아본다.

1) 80X86

```
            XOR       AX, AX
            MOV       CX, 10H
    SUM.LOOP :
            ADD       AX, CX
            LOOP      SUM.LOOP
            RET
합 : AX
```

2) Z80

```
            XOR       A
            LD        B, 10H
    SUM.LOOP :
            ADD       A, B
            DJNZ      DUM.LOOP
            RET
합 : A
```

3) 6502

```
            LDA       # 0
            STA       TEMP
            LDX       # $10
    SUM.LOOP :
            CLC
            ADC       TEMP
            INC       TEMP
            DEX
            BNE       SUM.LOOP
            RTS
TEMP :      DS        1
합 : A
```

4) 68000

```
            CLR.W     D0
            MOVE.W    # $10, D1
    SUM.LOOP :
            ADD.W     D1, D0
            DBRA      D1, SUM.LOOP
            RTS
합 : D0.W
```

명예기자 발언대

♣알 림♣

＊명예기자로 선정된 분은 가능한 매달 자신 지역의 게임소식이나, 기사화되었으면 하는 글을 보내주시기 바랍니다. (사진 1매 첨부)
선정된 글은 자신의 글이 실린 게임챔프를 우송해 드리고 챔프점수를 드립니다.
단, 3개월 이상 글을 보내주시지 않은 분은 명예기자에서 탈락되니 유념하시기 바랍니다.

＊「게임챔프」 명예기자에 응모하고 싶으나 시기를 놓쳐 아쉬워 하고 있는 분은 게임에 대한 자신의 의견 원고와 사진 등을 보내주시면 엄정한 심사를 통해 명예기자직에 임명함과 동시에 회원카드를 보내드립니다.
보다 많은 독자들의 참여 기회를 제공하고자 하는 저희의 뜻에 많은 호응을 바랍니다.

『드래곤볼 Z』 꾸준한 상승세

광안중 2년 김상규

명예기자로 발탁된지 벌써 2번째로 소식을 전합니다. 최근에 문제가된 광과민성문제로 게임유저들에게는 적신호가 되었었지만 우리 게임챔프 독자여러분들은 건전하고 적절한 게임시간을 즐기기때문에 문제는 없을 거라 생각합니다.

제가 사는 지역은 부산으로서 제 나름대로 게임유저들을 만나 그들에게서 얻은 자료들을 파악하여 간단한 데이타를 작정하였읍니다.
인원은 약 300명정도로 기종별로는 패밀리기종과 슈퍼패미컴기종을 조사하였는데 보유량도 가장 많기 때문에 다른 기종은 생략하기로 하였습니다.
① 슈퍼패미컴으로서는 『SD건담외전2』이였습니다. (변명1) 이 게임은 이전에 FC용으로 나온바있는 게임으로서 뛰어난 그래픽과 캅셀전기와는 다른 전투방식을 취하고 있는 것이 유저들을 사로잡은 이유였다고 볼 수 있습니다.
② 패밀리용으로써는 『드래곤볼 Z 3』가 꾸준한 상승세를 타고 인기를 독차지하고 있읍니다. (변명2)스토리가 짧은 면이 있지만 반다이의 『Z 2』에 비해 그래픽 또한 깔끔하고 메뉴와 스피드가 빨라졌다는 것이 장점이라고 할 수 있습니다. 그외에도 『록맨 5』, 『나이트 건담』도 뒤를 바짝좇는 추세입니다.
앞으로는 더 폭넓은 기종과 지역을 바탕으로 독자여러분에게 신선하고 혁신적인 소식을 전해 드리겠습니다.

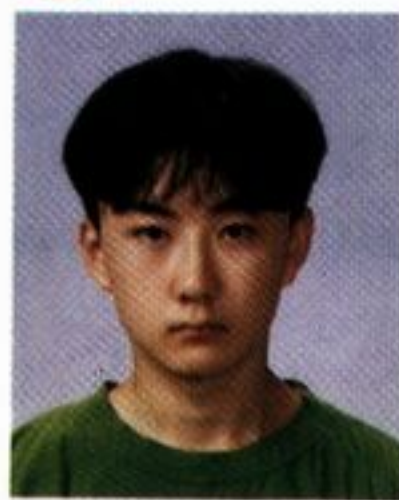
챔프점수 : 500점

국내 게임광고의 문제점

성동구 금호1가 이승철

국내 게임산업이 나날이 발달하고 있는 것을 피부로 느낄 수가 있습니다. 그런데 게임관련 산업의 문제점을 말하고자 합니다. 그중에서 광고에 대한 문제점입니다. 요즘 광고에 대한 피해사례가 늘고 그 목소리 또한 높기만 합니다. 광고를 보고 찾아가면 사실과 틀린 부분이 상당히 많다는 것입니다. 게임챔프 독자들은 확실히 알아서 피해를 보는 일이 없도록 합시다. 또한 판매측의 판매방식에서도 소비자들이 믿고 따를 수있는 신용을 지켜주었으면 합니다. 광고아저씨 우리들을 사랑해 주세요!

챔프점수 : 200점

아쉽기만한 게임음악 유통

양평고 3 김유제

최근 대다수의 게임매니아들은 게임 자체만을 만족하지 않고 게임음악 분야에도 관심을 모으고 있는 추세인것 같습니다. 배경음악을 떠나서는 게임을 논할 수없을 만큼 불가분의 관계에 놓여있고 국내에서도 게임음악 세작회사도 박차를 가하고 있는 현실입니다. 하지만 이런 시점에서 게임음악을 즐기는데 몇가지 문제점을 발견할 수 있었습니다.
첫째로는 확고한 시장보급이 되어있지 않은 탓에 원가의 2~3배가 넘는 가격으로 판매된다는 사실입니다. 형편이 넉넉치 않은 매니아들은 구입에 어려움을 느껴 불법으로 유통되고 있는 복제테이프를 살 수 밖에 없는 것입니다. 두번째로는 이런 불법 복제테이프의 케이스에는 앨범의 타이틀만 적혀있을뿐 곡명도 제대로 적혀있지 않다는 것입니다. 세번째는 뜻도 모를 일본어 가사로 된 노래가 흘러나와 어리둥절 할 때가 있습니다. 이 노래를 듣는 게임매니아들이 장래에 어떤 영향을 받을지 게임음악을 좋아하는 사람으로써 이와같은 현실이 안타까울 뿐입니다.

챔프점수 : 200점

금단의 비법

캡틴 날개 2

패밀리

사운드테스트 모드 발견!

캡틴날개 2의 금단의 비법은 처음 소개하는 것 같다. 환상의 배경음악을 들을 수 있는 기회를 여러분에게 소개하고자 한다. 스타트와 옵션이 있는 타이틀 화면에서 A와 B버튼을 누른채 시작(START) 버튼을 눌러보자. 그러면 00부터 99까지 100가지의 배경음악과 효과음을 들을 수 있는 사운드 테스트 모드가 나온다. 자!! 어떤 음악이 나올까… 궁금하시죠?

SUPER HIT SOCCER ROMAN
VOL.II スーパーストライカー
SOUND 00
START

이것이 사운드 테스트모드이다

신찬승

챔프점수 300점

돗지탄평

데모화면 공개!

패밀리

패밀리 기종으로서 사랑을 독차지 하고 있는 돗지탄평의 아름다운 비쥬얼 화면을 소개하겠다. 스토리 전개 모드로 들어가'계속'을 선택하면 패스워드 입력화면이 나오는데 여기서 'HEBE'를 입력시켜보자. '불의 투구아 돗지탄평'이라는 글자가 나오면서 처음부터 엔딩까지의 25가지에 달하는 데모화면을 볼 수 있는 모드가 나온다. 십자 버튼을 상하로 움직여, 여러가지의 데모화면을 볼 수 있다. 너무 멋있죠!!

INPUT PASSWORD
HEBE

오-탄평아 어서 오너라!! 빨리 패스워드를 집어넣어!!

SELECT 00
SUNSOFT

'불의 투구아 돗지탄평', 데모화면을 선택하자!!

이것이 바로 엔딩화면이다!!

박문수

챔프점수 350점

록맨 5

패밀리

숨겨진 아이템이 있는 장소를 발견!

록버스타를 모아서 쏘고, 구멍안으로 들어가서 적을 없앤후 M자를 얻자. 그러나 적이 쉽게 당하지만은 않으므로 주의!!

첫번째 아이템이 있는 곳은 스톤맨이 등장하는 스테이지. 첫번째 장소에서 열심히 게임을 하다보면 위의 사진과 같은 장소가 나올 것이다. 사진의 오른쪽에 뚫려 있는(원래는 막혀 있다) 장소를 슈퍼록버스타로 뚫어보자. 안에는 야간의 적과 미스테리 캔(M자의 아이템)이 있을 것이다. 이것을 얻으며 새로운 아이템을 얻을 수 있다.

오른쪽 벽을 잘 관찰 하자. 음… 역시 벽이 조금 수상하군… 안에는 아이템이 있다

두번째 아이템을 얻을 수 있는 장소는 에디가 있는 스테이지!! 위의 사진 오른쪽 벽을 눈을 씻고 자세히 보자. 벽이 좀 다른 모양으로 되어있다(역시 날카로운 관찰이군! 좋았어!!) 마찬가지로 벽을 슈퍼 록버스터로 한방에 뚫어보자. 그러면 무기 에너지 아이템과 생명 에너지 아이템을 얻을 수 있을 것이다.

임종진

챔프점수 500점

패밀리

록맨5

보너스를 얻자!

자 이때다. M자 아이템을 사용하자!!

적이 많으면 많을수록 많은 보너스를 얻을 수 있을 것이다

록맨 5 금단의 비법이 언제나 차고도 넘치는 이유는 록맨 5가 대단한 인기를 얻고 있기때문은 아닐지… 그래서 또 하나의 록맨 5 금단의 비법을 소개 하겠다. 적을 보너스로 바꾸는 방법이 있다. 일단 록맨의 모든 에너지(생명 에너지와 무기에너지)가 꽉 차있어야 한다. 그런다음 적이 나타나면 미스테리 캔(M자 아이템)을 사용하자. 그러면 화면에 있던 모든 적들이 보너스로 바뀌어 있을 것이다. 단, 보스에게는 통하지 않으므로 주의!!

정상운

챔프점수 300점

슈퍼화이어 프로레스링

숨겨진 레슬러를 발견!

슈퍼패미컴

4인동시 플레이도 가능한 슈퍼화이어 레스링. 이 게임에는 25인의 레슬러가 들어있지만 이외에도 3인의 레슬러가 숨겨져 있다. 그 발견 방법을 공개한다. 먼저 1플레이어는 마스크 더판저. 레스러 선택화면에서 무사시를 선택하고 L, R버튼을 누르면서 B버튼을 누룬다. 2플레이어는 다이나믹키드. 이것도 똑같이 L, R을 누르면서 야마토로 결정한다. 최후는 무도검. 이녀석은'무장'로 선택해서 결정한다. 단지 어떤 레슬러도 공식 리그전에 사용할 수는 없다.

무장(武葬), 대화(大和), 무도(武道) 모든 레슬러가 'LR'을 누르면 결정

그러면 3인의 숨겨진 레슬러를 선택할 수 있다

타이거 마스크 : 전설의 타이거 마스크 맨이다

무도 검(武道 劍) : 무사의 또다른 얼굴, 다양한 기술 구사!

슈퍼컴보이

중장기병 발켄

프리플레이로 엔딩을 본다

'LR상'을 누름과 동시에 게임을 시작한다

'게임오버'가 되어도 무제한 컨티뉴를 할 수 있다. 앞으로 엔딩까지는 한걸음

상당히 어려운 게임이면서 컨티뉴 횟수도 적은 발켄에서 프리플레이 모드가 발견되었다. 방법은 의외로 간단. 타이틀 화면에서 윗쪽으로 L, R 버튼을 누르면서 게임을 스타트 시키는것 뿐이다. 그러면 게임오버 화면이 되었을때 크레디트 제한이 없어지게 된다.

슈퍼컴보이

SD 건담 외전 2

최강의 검을 사용하자

금은 얻지 않아도 좋다. 아무튼 최강의 검이라고 이름을 붙이자

HP가 적으므로 다른 능력은 올라가지않지만 공격력은 200이다

뇌신의 검은 적을 모두에게 타격을 입힐 수 있다

사신 검의 효과. 도구로 사용하면 적을 죽음에 이르게 한다

강한 검을 바로 손에 넣는다. 무기점 명령에서 검을 만들 때 이름을 만드는 것 이다. 그 이름을'최강의 검'이라고 해보자. 그러면 공격력이 200이나 된다. 정말 최강의 검이 만들어지는 것이다. 또 사신의 검, 뇌신의 검, 회복의 검 등도 좋다. 도구로써 사용하면 편리한 검이다.

슈퍼컴보이

란마 1/2 폭열난투편

숨겨진 커맨드를 찾자!

여기서 커맨드를 누르면 기합소리가 나온다

최초부터 판트로 타로를 사용하는 것이 가능하다

스페셜 커맨드가 발견되었다. 먼저 타이틀 메뉴에서 1커맨드로 상우하좌 상X셀렉트로 입력을 하면 란마의 기합소리와 함께 그래로 시나리오 모드를 실행시키면 처음부터 판트로 타로를 선택할 수 있다. 또 똑같이 타이틀 메뉴화면에서 2커맨드를 입력해보자. 셀렉트X 상좌하우상의 순으로 입력하면 타이틀 화면에 수직으로 수치가 나타난다. 이것으로 각 캐릭터의 비주얼씬을 보는 것이 가능하다.

▲먼저의 커맨드를 역으로 입력하자

▲비주얼넘버가 표시된다

▲모든 씬을 볼 수 있게 된다

수퍼알라딘보이

수라의 문

전 스테이지 패스워드 공개

수라의 문은 난이도가 높은 게임중 하나이다. 이 환상의 패스워드로 마지막까지 클리어 할 수 있다. 먼저 패스워드 모드로 들어간 후 아래의 패스워드를 입력시킨다. 각 라운드마다 패스워드가 다르므로 각 라운드에 맞추어 입력하도록…

라운드 2：はらへっちゃって もうダメ

3：とんでもないこそうだの·

4：へへへっ…

5：もんがあいち まったな…

6：むつつくもだ

7：もういちどやり たい…って

8：フフ…たのしみ ですねネ

마지막라운드：たいしたことはないな

이상명 [주소 가림] 트 501호

챔프점수 400점

이것은 제9라운드의 패스워드다. 위의 암호를 입력한다.

제9라운드의 화면이다. 휴 간신히 끝까지 다왔네…

크라잉

스테이지 셀렉트 모드소개!

수퍼알라딘보이

다음과 같은 특수조작으로 스테이지 선택을 마음대로 할 수 있다. 전원을 넣고 SEGA 로고가 나오면 즉시 C버튼을 누른다. 그런다음 타이틀 화면이 나오면 커맨드를 입력한

다. C버튼은 커맨드 입력을 마침과 동시에 C버튼을 손에서 뗀다. 그다음 스타트 버튼을 누르면 OK!!

SEGA로고가 나오는 동시에 C버튼을 누른다

스타트후 1P 2P아무거나 선택한다

타이틀 화면이 나오면 C버튼을 누른 상태에서 (상), (상.우), (우), (우), (하), (하), (좌.하), (좌), (좌.상), (상)으로 미끄러지듯이 돌리고나서 C버튼을 동시에 뗀다. 이때 떼는 타이밍이 무척 중요하다!!

전 8스테이지까지 고를 수있다.

임종하

아파트 11

챔프점수 400점

수퍼알라딘보이

타수진

무적모드 공개!

슈팅게임의 진수인 타수진의 무적모드를 발견했다. 우선 버튼 A,B,C를 동시에 누른 상태에서 전원을 넣고 기다린다. 그다음 블럭이 사라질 때 스타트(START) 버튼을 누르고 난이도 선택을 표시한다(3개의 버튼을 동시에 누르고 있는 상태에서). 그리고 아래와 같은 순서로 누르면 엔딩장면이 보이기 시작하고 그것이 모두 끝날때까지 기다린다. 엔딩이 끝나고 나서 세가의 로고가 나타나면 곧 스타트버튼을 누르고 평상시와 같이 게임을 시작한다. 단 한번이라도 리세트하면 무적모드는 취소가 되어버리니까 주의!

우선 A, B, C버튼을 누른채로 대기하고 있다가(졸면 않되요…) 블럭이 사라져가는 도중에 스타트 버튼을 누른다

이 화면이 나오면 빨리 아래의 도표대로 버튼을 누른다

게임 금단의 비법 표

	A버튼	B버튼	C버튼
1	■	■	■
2	□	■	■
3	□	□	■
4	■	□	■
5	■	□	□
6	■	■	□
7	□	■	□
8	□	■	■
9	■	■	■
10	■	□	■
11	□	□	■
12	□	■	■
13	□	■	□
14	■	■	□
15	■	■	□

■누른다는 표시 □뗀다는 표시

애프터버너-3

스페셜 옵션을 공개!

수퍼알라딘보이

먼저 옵션모드로 들어간다. 그리고 버튼배치 변경항목에 커서을 맞춘다음 스타트 버튼을 눌러보자. 그러면 스페셜 옵션에 들어가서 게임중에 시점과 공중돌기를 하는 방법을 변경할 수 있게 된다.

버튼설정 항목에 맞추어 스타트버튼을 누르기만 하면…

시점의 설정,공중돌기의 설정이 가능하게 된다. 변경하면 조작감각면에서 최상급의 기분을 만끽할 수 있다

PC엔진

천외마경 2

공짜로 체력이 회복된다

여관에 숙박하지 않고도 체력이나 기술을 회복하는 방법이 있다. 처음에 여관에 도착해 숙박하지 않고 단지 기록만을 선택하자. 그리고 나서 리셋후 게임을 재개하면 체력과 기술이 최대로 회복되게 된다. 천외 마경 2는 스토리가 장대해서 웬만큼 고전하지 않으면 클리어하기 힘든 게임이다. 그러나 이런 방법을 쓴다면 조금은 쉬워질듯.

기록만 선택한후 리셋을!

박경신

정우 부

챔프점수 250

란마 1/2

특별 패스워드 숨겨진 화면이 있었다.

PC엔진

패스워드 모드로 들어가서 9, 8, 2로 맞춰본다. 그러면 아카네, 우꼬, 샴프 등이 사이보그화 되어 나타난다. 전체 화면은 커서를 이리저리 움직여서 관찰할수 있다. 등장 인물들을 설계화 놓은 것을 자세히 살펴보면 여기저기 명칭들도 써있고 아주 재미있다.

아카네의 사이보그화 설계도면

백명화

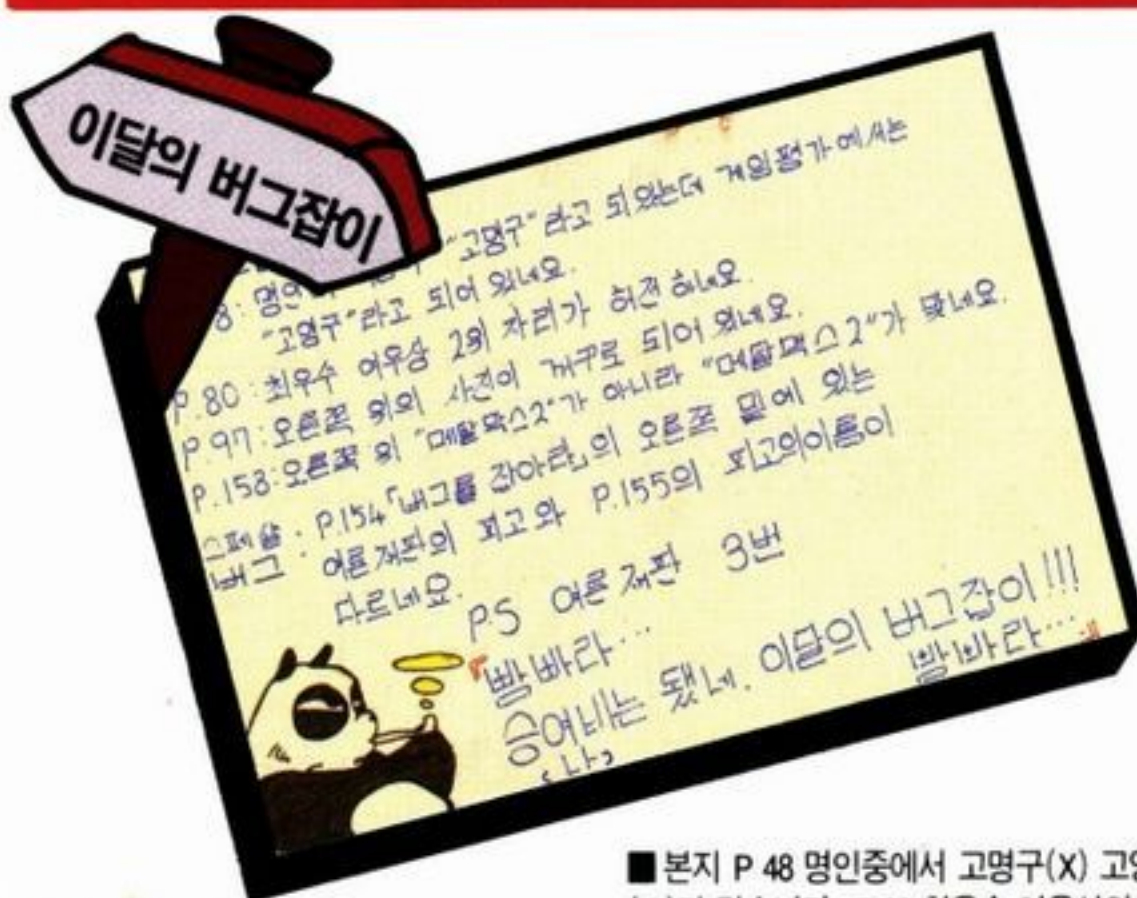
PT 52동

챔프점수 200

버그를 잡아라

★ 잔잔한 감동 생활의 역수 ★

참여해주신 애독자 여러분 모두에게 깊은 감사를 드립니다. 지난 3월호 게임챔프는 더욱 좋은 게임지를 만든다는 일환의 하나로 버그를 줄이는데 최선을 다했습니다. 그래서 그런지 많은 애독자 여러분들이 평소보다 버그를 잡기가 어려웠다고 전해주셨습니다. 앞으로도 저희 게임챔프는 버그를 잡기위해 첫장부터 마지막 장까지 정성스럽게 읽어가는 애독자 여러분들의 시선을 생각하며, 꾸준히 노력하겠습니다. 또한 이번 달 선정되신 모든 분들에게 사회 전반적인 물가상승을 생각해서 챔프점수를 100점 상승시켜 드립니다. 감사합니다.

이달의 버그잡이

★★★ 챔프점수

1,130점

(기본점수 1,000점+물가상승 특별보너스+100점+담당자버그+30점)

박승엽

■본지 P 48 명인중에서 고명구(X) 고영구(O)가 맞습니다. P 80 최우수 여우상의 2위 자리는 춘리입니다. 또한 P 97 오른쪽위 두장의 사진이 반대로 되었습니다. 한편 P 158 오른쪽위의 메탈막스2(X) 메탈맥스 2(O)가 맞습니다.

■본지 P 154 오른쪽 아래 김종하와 P 155 여론재판 임종하가 다르다고 해주셨습니다. 김종하가 맞습니다. 버그를 잡아라에 버그가 나왔다는 사실은 버그왕초의 마음을 아주 울적하게 하네요. 하지만 실수를 하나도 안하면 어디 사람이라고 할 수 있습니까? 최선을 다하고 있다는 것이 중요한 것 같애요. 어쭈 변명하고 있네요. (담당자 버그 —30)

★★ 챔프점수

150점

(기본점수 50점+물가상승 특별보너스+100점)

설윤호

■P 104 사양표에서 카드리지(X) 카트리지(O), P 115 왼쪽 상단의 글 작렬한다(X) 작렬한다(O), P 116좌측 하단의 글 모니터를(X) 모니터로(O)가 맞습니다. 한편 P 116 요요기 애니메이션 학원을 가리키고 있는 사람이 바로 접니다. (버그왕초) 잘생겼죠? 본지 P 146 좌측 중단 Blue(빨강)(X) Blue(파랑)(O)이 맞습니다.

★★ 챔프점수

150점

■본지 P 73 '베어너클 Ⅱ'앞에서 손가락질… 사진이 거꾸로 되었습니다. P 152 좌측 하단의 골든액스(X) 골든액스II(O)가 맞습니다.

■본지 P 159 메가드라이브에서 골덴 액스 3(X) 골든엑스 3(O)가 맞습니다. 또한 로드 라이어트 게임의 제작사 덴겐(X) 텐겐(O)이 맞습니다. 감사합니다.

(기본점수 50점+물가상승 특별보너스+100점)

김종민

★★ 챔프점수

5,150점

초특급

(기본점수 50점+물가상승 특별보너스+100점+초특급 챔프점수+5,000점)

이성근

■애독자 여러분! 우리 모두 읽고 있던 게임챔프를 놓고(아니지. 살며시 내려놓고) 일어나서 5초동안 박수를 칩시다. 똑딱, 똑딱, 똑딱, 똑딱, 똑딱 《이상은 디지탈 시계》,,, 이상은 아날로그 시계》. 「버그를 잡아라」 역사상 가장 많은 점수를 얻었습니다. 이성근 애독자. 그는 누구인가. 장안동 현대APT 13동 402호에 살고 있다는 것뿐… 그렇지만 그는 게임챔프의 가장 큰 버그를 잡아주셨습니다. 베스트 완전 공략집에 나오지도 않은 화이널 화이트 CD가 표지 및 차례에 나왔기 때문입니다. 이 것을 보고 얼마나 많은 애독자 여러분이 꼬심(?)을 당했을까요. 진심으로 죄송스러운 마음 금할길 없습니다. 정말 죄송합니다. 두번 다시 이런 실수는 안할께요.

버그를 잡아라에 응모해 주시는 애독자 여러분의 성원에 보답하고, 실질적 인 혜택을 드리기 위해 이번 달부터 초특급 챔프점수 제도를 도입합니다. 이 제도는 선정된 엽서 중에서 게임챔프의 질을 높이는데 가장 뛰어난 엽서 를 다시 한 번 선정, 상당한 챔프점수를 주는 것입니다.

■이성근 애독자는 챔프점수 5,100점을 획득, 게임챔프 보너스환상특급의 상품 일람표에 근거, 슈퍼패미컴 최신 게임팩을 빠른 시일 내에 직접 우송해드리겠습니다. 축하드립니다!

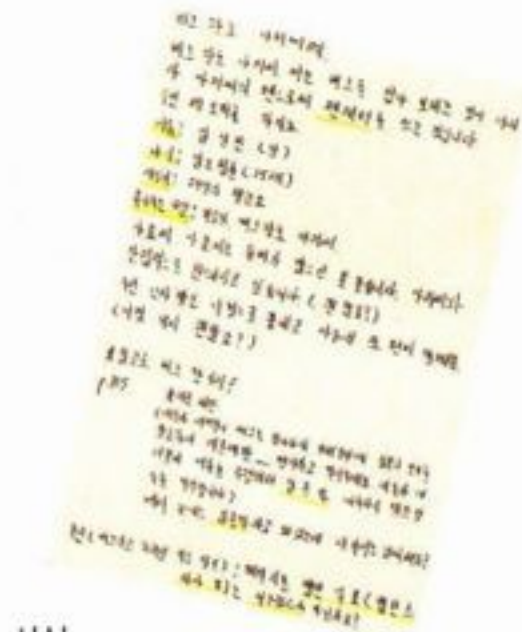
슈퍼패미컴 게임팩

〈협찬 : 포스트 TEL : 704—1573〉

★★ 챔프점수

150점

(기본점수 50점+물가상승 특별보너스+100점)
김일진

■김일진 애독자는 버그를 잡아주신 것이 아닙니다. 추첨 엽서 속에 버그 왕초에게 보내는 엽서가 선정된 것 뿐입니다.(버그도 두개 잡아주셨음) 그렇지만 추첨에서 선정된 것은 사실.
■버그왕초가 유머가 많은 것 같다면서 간접적으로 친해지고 싶다고 하셨는데, 정말 좋아요. 버그왕초가 많이 웃겨드릴께요.

김정균
김종민
김창민
김형구
김형정
김희갑
나승준
류성곤
류종우
백경태
성민주
양희일
유제현
이병호
이상훈
이성현
이재용
전윤식
정욱교
〈이상 25명〉

★★ 챔프점수

150점

(기본점수 50점+물가상승 특별보너스+100점)
김 훈

■본지 P 154 버그를 잡아라에서 특별 보너스 점수가 나와있지 않다고 해주셨는데, 「+보너스+」가 잘못 들어간 것입니다. 이제 버그를 잡아라에서 버그가 나와도 별로 심한 갈등을 못느껴요.(경험치가 올라간 것 같애요)

■버그 캡틴 아저씨 새해 복많이 받으세요!(좀 늦었나?)(세배돈은?) 감사합니다. 김훈 애독자도 늦었지만 새해 복많이 받으세요. 물론 세배 돈을 드려야지요. 게임생활 영위에 많은 보탬이 되었으면 좋겠어요.

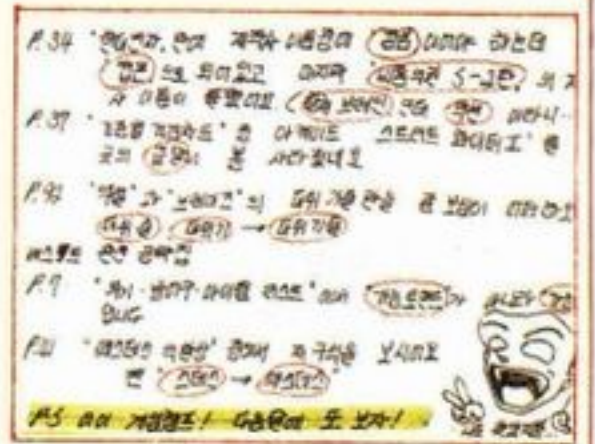
10.000원 권 지폐

여론재판

★★ 챔프점수

50점

김종하

게임챔프 2월호에서 여론재판에 회부 중인 김종하 애독자에 대한 여론은 '1. 그래도 귀여운데요'가 압도적으로 많았습니다. 따라서 김종하 애독자에게는 챔프점수 50점을 드립니다.

◆이외 3월호 버그는 다음과 같습니다◆

본지 P 39 매장에서 AS(X)A/S(O) P 40 현대전자 동시발매 게임에서 슈퍼버스터 브로스(X) 슈퍼 버스터 브라더스(O), 에프제로, 슈퍼 버스터 브라더스 발매년이 93년이 맞습니다. 제작사에서 캡콘(X) 캡콤(O), P 48 사크 Ⅰ/Ⅱ의 제작사 허드슨(X) RIOT(O), P 52 사진설명에서 나르는(X) 날으는(O)
P 57 미니 겜보이판(X) 게임보이판(O), P 59 천화 제일 무도회(X) 천하 제일 무도회(O), P 71 베이너틀(X) 베어너클(O), P 73 '베어너클 Ⅱ' 앞에 손가락 질하는 사람은… 사진이 꺼꾸로 되었습니다. P 77 레이스 게임부문에서 「F-ZERO」(X) 「수퍼 마리오 카트」(O), P 106 대상연령에서 국교학교(X) 국민학교(O), P 107 기둥도 쓰러지네! 사진이 바뀌었습니다.

물론 게임챔프 3월호에서도 위 게재한 내용과 중복되거나, 다른 버그들을 많이 남겼습니다. 지면관계상 모두 실어드리지 못한점 죄송스럽게 생각하며, 버그를 잡아 보내주신 분들이 많기 때문에 부득이 버그잡이들을 추첨을 통해 위와 같이 소수의 사람들만 챔프점수를 드리게 되었습니다. 애독자 여러분의 많은 양해 있으시기를 바랍니다.

♣선정된 버그잡이들은 다음과 같습니다♣

★★ 챔프점수

130점

(기본점수 30점+물가상승 특별보너스+100점)

강민수
곽진우
김강석
김동균
김병호
김용주

※버그를 잡아라에는 (애독자 버그)가 있습니다. 물론 (애독자 버그)를 받은 당첨자는 일정의 챔프점수를 감점당합니다.
※버그를 잡아라에는 (특별 보너스 점수)가 있습니다. 버그를 잡아라담당자의 심금을 울리는 애독자카드는 이에 상응하는 (특별 보너스 점수)를 받습니다.
※버그를 잡아라에 (담당자 버그)를 신설합니다. 버그를 잡아라 담당자의 물적, 심적 버그를 발생시킨 대상 애독자에게 담당자 버그만큼의 점수를 드립니다.

겜훈장

＊이 코너는 게임을 풀어 가는 것에 국한되지 않고, 게임에 관한 전반적인 내용을 다루고 있으므로 많이 참여해 주세요.

Q1 저는 게임에 관한 것은 아닙니다. 혹시 정기구독을 한 후 회원이 되면 어떤 특혜를 누리며 게임챔프에서 어떤 역할을 하나요.

김은총/ 주공APT

A 우선 '게임챔프'를 매달 꾸준히 12개월 동안 보내 드립니다. 그리고 부록도 꾸준히 12개월 동안 보내 드립니다. 그리고 보너스 점수 1,000점을 드립니다. 그리고 자신이 원하는 단행본을 한권 무료로 보내줍니다. 조금 있으면 'RPG 환상 사전'이 나오는데 꼭 갖고 싶은 책이 될껍니다. 저도 조금 봤는데 내용이 지금 본 것과는 차원이 틀린 정보가 가득하답니다.

Q2 저는 현대 슈퍼컴보이를 갖고 있는 학생입니다. 저는 스트리트 화이터 Ⅱ를 즐기고 있는 학생입니다. 친구들과 대전할 때 같은 캐릭터를 선택하는 방법이 있다고 들었는데 가르쳐 주세요. 또 아랑전설 Ⅱ가 오락실용으로 나왔는데 가정용으로 나올지도 가르쳐 주세요.

김하경/ 동 431-

A 으하하하! 오랫만에 신나는 질문이 들어왔군! 유일하게 겜훈장이 외우고 있는 묘수 '하R상LYBXA'입니다. 이것은 일본판 스화 Ⅱ의 경우이고 국내 현대에서 발매하는 스화 Ⅱ는 끝에 'XA'를 생략해도 대쉬모드가 가능합니다. 그리고 아랑전설 가정용 버전은 세가에서 4월중에 발매할 것이라는 특급정보를 최근에 입수했습니다.

Q3 저는 패밀리를 갖고 있는 유저입니다. 나이트 건담이야기 Ⅲ를 하다가 갑자기 막히는 부분이 생겼습니다. 스코트 마을에서 올빼미의 저택에 갔는데 들어가는 문이 열리지 않아서 고생을 하고 있습니다. 어떻게 하는지 가르쳐 주세요. 알고 싶습니다.

백종언/ 327-45

A 읔! 늙어서 기억을 더듬느라 고생했네요. 스코트 마을에서 올빼미의 저택에서는 앞문과 뒷문이 존재합니다. 그렇다면 앞문이 열리지 않는다면 뒷문이 열리지 않는다면 창문으로 들어가면 가능합니다. 뒷문에는 아마 작은 구멍이 있을 것입니다. 그곳으로 들어가면 아마도 가능할 것입니다.

Q4 저는 SFC용 드래곤볼 Z를 가지고 있습니다. 저는 나메크인들이 사는 곳에서 계속 떠나질 못하고 있습니다. 드래곤볼 2개도 모았는데 브르마의 우주선을 타려고 하면 되지 않습니다. 어떻게 하면 다른 스테이지로 넘어갈 수 있을까요?

신대휴/ 266-16 호

A 동굴이 2개 있는데 밑에 동굴로 가면 비밀통로가 있다. 비밀통로로 가면 동굴의 구멍속에 암호를 찾은후 첫번째 동굴로 가서 주문을 외우면 통로가 열린다. 그 속으로 들어갔다 나오면 다른 적과 결투를 벌이게 됩니다. 그후 우주선으로 가면 적이 우주선을 파괴시킵니다. 그후에는 나메크 별에서 적들과 격투를 하면 됩니다.

Q5 마리오 페인트와 SFC용의 마우스의 가격, 그리고 마리오 페인트에 대해서 자세히 가르쳐 주세요.

서영권/ 255-9

A 현재 국내에서도 세운상가, 용산 등에서 판매하고 있습니다. 일본 가격으로 9800엔 국내에서는 70,000원대 마우스는 3~4만원 정도에 판매되고 있습니다. 그리고 마리오 페인트 공략은 2월호 부록에서 참조하세요. 지면상 여기서는 소개할 수 없습니다.

Q6 저는 겜보이를 갖고 있는 학생입니다. 스트리트화이터 Ⅱ가 패밀리용으로 나오고 수퍼겜보이용으로 나오는데 왜 겜보이용으로 안나오는지 알고 싶습니다.

안명수/ PAT 20

A 물어보는것 자체가 겜보이용으로 '스화 Ⅱ'를 만들어 달라는 말과 같군요. 하지만 그것은 겜보이를 만들어내는 세가사의 문제입니다. 논리적으로 생각했을 때 스화 Ⅱ의 제작사는 캡콤입니다. 캡콤은 닌텐도의 그늘 아래서 명성을 드높이고 있으므로 세가와 쉽게 교류할 수 없을 것입니다. 그렇다면 결과적으로 겜보이용 게임을 제작하지 않는다는 것이 결론입니다. 참고로 겜보이는 세가사의 '세가마크 Ⅲ' 시스템을 모델로 만든 제품이며 일본에서는 이미 오래전에 단종된 기종입니다.

Q7 SFC용 드래곤퀘스트 Ⅴ에서 부상이라는 천공인에게 빛의 구슬을 주었는데 아무 변화가 없습니다. 여기서 어떻게 해야 이야기를 계속 진행시킬 수 있을까요?

장원철/ C.A. # 3

A 멀리 미국에서까지 게임챔프를 즐겨보고 있다니 겜훈장도 무척 자부심을 느낍니다. DQ Ⅴ에서 부상이란 사람은 불쌍하게도 탄광용 수레를 타고 레일위를 20년동안 뺑뺑이 돌았답니다. 부상에게 빛의 구슬을 주는 것이 아닙니다. 오랜 전투로 구슬이 많이 깨져 사용할 수 없게 되었기 때문에 시간의 문을 통과해 과거로 가서 자신의 어릴적 모습과 만나야 합니다. 그리고 구슬을 몰래 깨진것과 바꿔치기를 하면 됩니다. 그 방법은 스스로 찾아내는 것이 더 많은 재미를 느낄 수 있지요.

Q8

SFC게임중 '젤다의 전설'에서 아이템 중에서 '마법의 망토'를 못 얻었는데 어디서 얻을 수있을까요. 가르쳐 주세요.

김경선/
1451—6

A

빛의 세계에서 성 위쪽에는 공동묘지가 있는데 그 묘들 중에 맨 오른쪽 위의 묘에 박치기를 하면 그 속이 열려 마법의 망토를 얻을 수 있습니다. 그 다음에 제갈 길을 가면 된다.

Q9

저는 SFC을 즐기는 유저인데 화이널환타지 V를 게임챔프의 분석을 보면 잘 하다가 흙의 크리스탈을 찾으러 가는 도중 보스 '알케오 에일비슬'를 물리칠 수가 없습니다. 무찌를 수 있는 방법을 가르쳐 주세요.

이언천/
동아파트

A

흑흑흑… 슬프게도 그 곳에서는 별다른 방법이 없습니다. 보스를 만나기 전에는 레벨을 열심히 올리는 방법외에는… 그리고 특별하게 사용하는 무기는 없으나 꾸준히 공격력이 높아지는 좋은 무기를 얻는 방법 밖에는 없습니다.

Q10

패밀리의 4인용 게임을 하려면 조이스틱 2개와 2인용 탭이 있어야 하는데 2인용 탭을 용산에 가서도 못 구입했습니다. '열혈 아이스 하키' 4인용을 하고싶은데 못하고 다른 팩으로 교환했습니다. 이전 '가차폰 전사'와 '열혈 격투전설'의 경우도 같습니다. 제발 4인용을 해보고 팩을 교환할 수 있도록 해주세요. 그리고 드래곤볼 ZⅢ을 하다보니 손오공이 병에 걸렸는데도 집에 가지 않고 전사들과 함께 싸우더라구요. 신기해서… 어찌된 일일까요?

김경태/
1513—6

A

4인용 패드는 국내에서는 공급하는 곳이 없습니다. 하지만 각 게임샵 마다 특별히 주문을 받는 곳이 있습니다. 그곳에서 패밀리용 4인용 패드를 주문하면 구입이 가능합니다. 그리고 드래곤볼 ZⅢ에서는 손오공이 병에 걸렸지만 집에 가지 않는다는 것은 손오공의 레벨을 많이 올리지 않았기 때문인 것으로 추측됩니다. 사실 그것은 스토리상 버그라고 생각합니다. 처음 공략본을 만들 때에도 그런 경우가 종종 있어서 당황했지만 게임을 진행하는데 큰 문제는 없습니다.

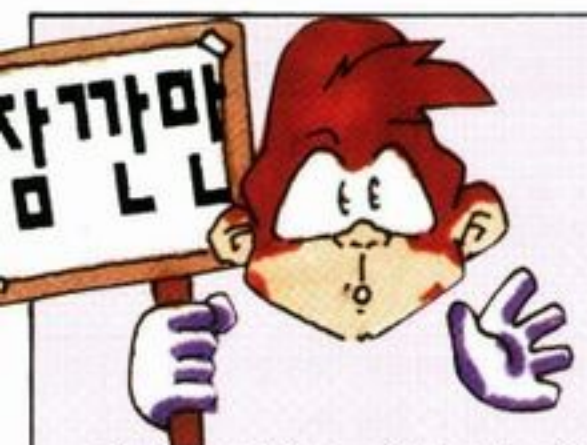
Q11

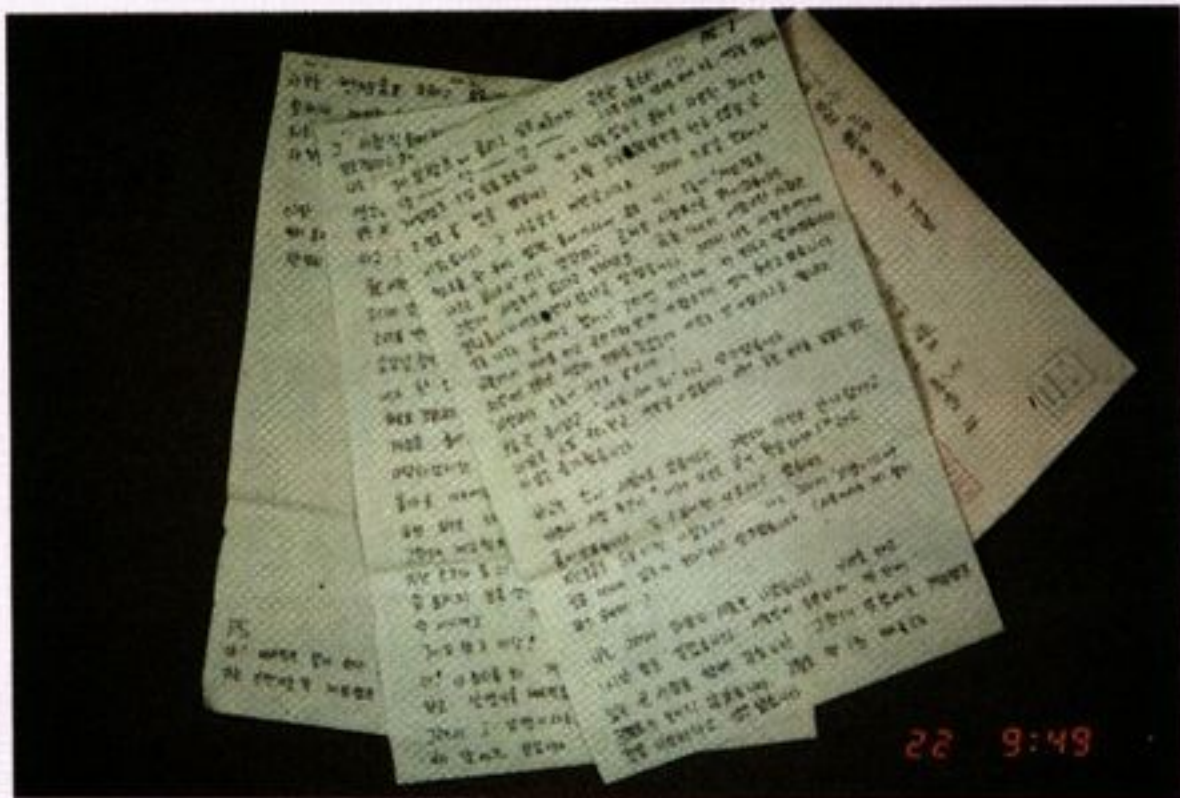
SFC를 갖고 있는 유저입니다. 게임챔프 93년 1월호를 보니 젤다의 전설이 나와있어 재미있게 하고있었는데 암흑의 세계에서 물의 신전이란 곳에서 어떻게 가야할지를 모르겠습니다. 물갈퀴가 없어서일까요. 그렇다면 이 물갈퀴는 어디서 얻을 수 있을까요?

변지용/
APT 12

A

빛의 세계에서 수문을 열고 거울을 통해 암흑의 세계로 가자. 그러면 길이 있을 것이다. 하지만 물갈퀴가 없다면 빛의 세계에서 희망의 폭포(게임챔프 1월호 39페이지 빛의 세계지도 'B')에 가면 '조라 : 물의 괴물'가 있을 것이다. 그에게 말을 걸면 아마도 공짜로 물갈퀴를 줄 것입니다.

잠깐만

챔프에 얽힌 아름다운 이야기

—게임지와 학생 편—

얼마전 경기도 파주군에 사는 한 애독자 이야기래요. 이 애독자는 게임챔프는 자신도 모르게 자꾸만 매달 사게끔 만드는 이상한 매력이 있데요. 그래서 지난달 3월호를 구입하기위해 5일날 게임챔프 발행일을 기억하고 근처 서점에 갔는데, 글쎄 안나왔데요. 하는 수 없이 포기하고 그 다음날 알아보니 아직도 안나왔데요. 너무 큰 아쉬움이었지만, 지방이려니 하고 직접 서울로 찾아가기로 했데요(기차를 타고 1시간 거리). 서울역에 도착해서 곧바로 역 안 큰 서점으로 달려갔는데, 눈씻고 찾아봐도 없더래요. 그 순간 '헛수고만 하고 돌아다녔구나'하는 생각이 문득 들더래요. 그리고 '집에 가서 발닦고 잠이나 자자'하는 생각도요. 그런데 마지막으로 서울에서 제일 큰 서점에 있을 것이라는 희망이 생기더래요. 그래서 지하철을 타고 영풍문고에 도착했는데, 자신도 모르게 "심봤다"라고 소리지를뻔 했더래요. 글쎄 그 곳에는 게임챔프 3월호가 있었기 때문이래요. 고생끝에 낙이 온다는 말이 실감이 들더래요. 그리고 나서야 이 애독자는 신이나게 집에 갈 수 있었답니다.

2월 어느날 이 사연을 꼭꼭 편지에 담은 한 학생이 저희 회사를 방문했더래요. '버그를 잡아라'와 편지를 함께 전해주었는데, 우리는 일상적으로 방문하는 애독자를 대하듯이 고맙다는 말과 함께 작은 선물을 주었더래요. 그런데 학생이 가고나서 편지를 읽어보니 애뜻한 사연과 함께 게임챔프 사무실을 자세히 구경하고 싶었었다는 내용이 적혀있었더래요.

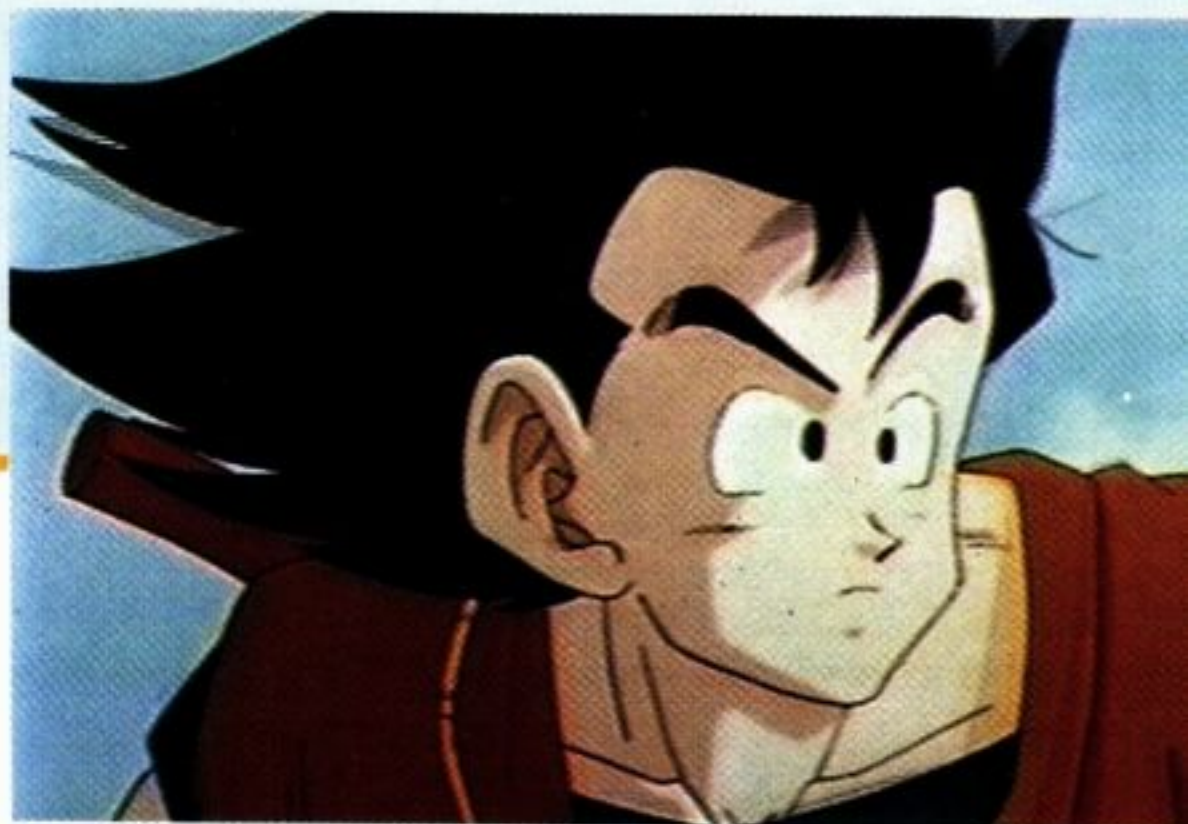
—사무실도 제대로 구경시켜드리지 못한 저희를 용서해주세요, 그리고 언젠가 기회가 되면 다시 한 번 방문해주세요. 구석구석 안내해 드릴께요. 흑흑~

PS 리 499번지에 사는 신기탁 애독자에게는 저희가 미안하다는 뜻에서 본지 신간책 소개로 나갔던 서적 1부를 보내드립니다.

이달의 베스트캐릭터

이번호부터 베스트 캐릭터는 6위까지 소개합니다. 애독자 엽서를 통해 들어오는 엽서중 선착순 3,000명의 엽서를 집계. 3위까지의 캐릭터는 멋진 사진과 함께 해설이 덧붙여집니다.

1위:소닉(325통)■

역시 소닉 ! 국내 최고의 판매 대수를 자랑이라도 하듯이 가장 많은 득표율을 보이며 1위에 올랐다. 소닉 2가 나온지도 3개월 가량… 그런데도 인기가 좀처럼 떨어지지 않는다. 과연 소닉의 독주는 언제까지 계속될지 ? 이상한 것은 단짝이라고 할수있는 마일즈가 보이지 않는 점이다. 마일즈는 어디에 ?

2위:손오공(286통)■

국내든 국외든 손오공은 대단한 존재인 것같다. 애니메이션이 나온지 4년이 넘어가는데도 그 인기는 사그러들지 않으니 말이다. 셀의 등장도 멀지않은 듯…

3위:테리 보가드(151통)■

한창 인기를 끌고있는 페이탈 퓨리 2의 주인공이다. 테리의 매력이라면 역시 파워 웨이브가 아닐까나 ? 그의 필살기는 플레이어의 가슴을 후련하게 해준다.

4위: 사오토메 란마(96통)■

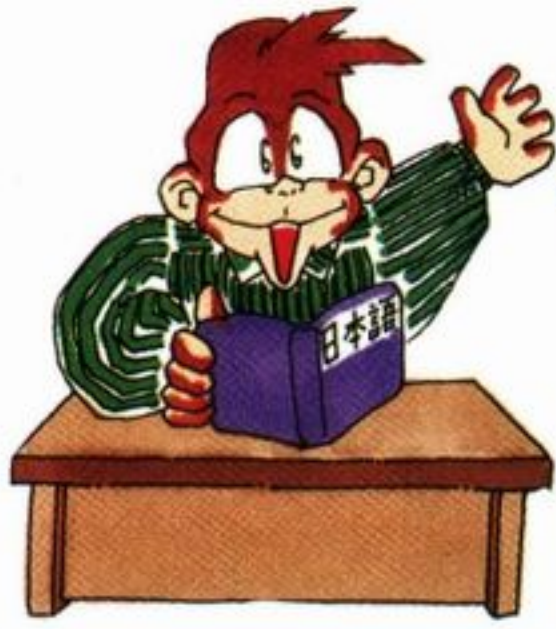
아쉽게도 3위권에 진입하지 못한 란마. 그러나 각기종의 컨버전 덕분인지 점차 인기는 상승하고 있으니… 다음호에서 대망의 3위권 진입이 가능하지 않을까 ?

5위 : 류(91통)■

란마와 5통의 차이로 인해 5위로 밀렸다. 스트리트 화이터 2의 인기가 페이탈 퓨리 2에 밀리고 있는 단적인 예가 아닌지…

6위 : 통키(54통)■

SBS의 인기 애니메이션의 주인공 통키가 6위를 마크. 다음호에선 ?

이외에 용호의 권에 대한 득표가 많았지만 아쉽게도 용호의 권 전체 캐릭터에 대해 표가 분산되어 3위안에 오르지 못한 점이 안타깝다. 그리고 많은 수가 캐릭터 선정이 아닌 게임이나 만화의 제목을 써주어 담당자의 마음을 안타깝게 했다. 다음호에는 반드시 캐릭터의 이름을 정확히 써주시길 바라며…

게임 일본어 강좌

안녕하세요 「게임챔프」독자 여러분! 지리한 겨울이 끝나고 봄이오는 소리가 들리는듯 합니다. 이제 새로운 마음으로 열심히 공부를 할 시기가 아닐까요? 일본어 강좌도 더욱 새로운 모습으로 여러분을 만날 것을 약속드리면서 지난 호에 약속한 드래곤 볼Z의 기본적인 게임용어를 풀이해 드리겠습니다. 더욱 많은 성원 부탁 드립니다.

「기본적인 일본어 인사법」

처음 만났을 경우 はじめまして どうぞよろしくおねがいします
하지메마시떼 도우죠요로시꾸 오네가이시마스
(처음 뵙는군요, 잘 부탁합니다)

안부를 묻는 겨우 おげんきですか
오겡끼데스까(건강하십니까?)

헤어질 때의 인사 さよなら
사요나라(안녕)

♥ 기본메뉴얼

우리말	일본어	발음
시작	スタ-ト	스타또
계속	コンテイニコ-	콘테뉴
데이타관리	デ-タかんり	데따칸리
복사	コピ-	코피
삭제	けし	케시

♥ 이동모드

우리말	일본어	발음
이동	いどう	이도우
메뉴	メニコ_	메뉴
지도	マップ	맛프

★ 전투모드

이차원 전투모드			삼차원 전투모드		
우리말	일본어	발음	우리말	일본어	발음
자동	オ-ト	오토	전투	たたかう	타타까우
매뉴얼	マニュアル	마뉴아루	메뉴	メニュ-	메뉴
쫓음	おいはらう	오이하라우	도망	にげる	니게루

** 이상은 매뉴얼 화면에 나오는 가장 기본적인 일본어입니다. 다음은 메뉴화면을 공부해봅시다.

♥ 메뉴화면

우리말	일본어	발음
아이템	アイテム	아이테므
자동설정	オ-トせってい	오토셀떼이
배열변경	ならびかえ	나라비카에
능력	のうりょく	노우료쿠
세이브	セ-ブ	세브
이벤트 설명	イベントかいせつ	이벤토카이세쯔

** 이번호의 일본어 강좌에 당첨된 분의 궁금증을 풀이해 드리겠습니다.
앞으로도 더욱 많은 성원 부탁드립니다.
서울시 은평구 진관외동 312-30 16/6 이재진
★★★ 챔프점수 100점

우리말	일본어	발음	우리말	일본어	발음
마법	まほう	마호우	실력	うで	우데
힘	ちから	찌까라	몸	からだ	카라다
체력	たいりょく	타이료꾸	왼쪽	みぎて	미기떼
버리다	すてる	수떼루	오른쪽	ひだりて	히다리떼
곤란	こんらん	콘란	머리	あたま	아따마

** 이제 드래곤 볼Z을 완전히 공략할 수 있겠지요. 일본어에 대해 너무 부담을 갖지 마세요. 「게임챔프」 일본어 강좌에서 책임지겠습니다.
그럼, さよなら

알림

「게임챔프」일본어 강좌에서 다루어 주었으면 하는 내용을 보내주세요. 게임을 하다가 모르는 일본어나「게임챔프」일본어 강좌에 바라고 싶은 내용을 보내주시기 바랍니다. 선정 된분에게는 그 달의 챔프점수를 드리겠습니다.

신작발매정보

신작발매 스케쥴을 한눈에 볼 수 있다니…

게임챔프 독자 여러분!
여러분들은 어느 게임팩을 구입할까 미리 정해놓고 용산이나 동네 게임가게에 가십니까?
많은 챔프독자들이 구입하고 싶은 게임을 사고 있지만 더 많은 독자들이 아무 생각없이 게임가게에서 직접 구경하고 구입하는 것 또한 사실입니다.
이제는 챔프의 신작발매정보를 보십시요. 정확한 발매날짜와 게임명을 알고 개발사까지 확인하고 신작 게임을 만나십시요.
그렇지 않아도 적고 빠듯한 용돈, 유용하게 사용합시다.
同:현대와 삼성을 통한 국내 동시발매 게임을 말합니다.

패미컴

발매일	게임명	회사명	가격
3/중순	대쟈부 Ⅱ	켐코	미정
3/중순	고릴라맨	요네자와	6,900엔
3/미정	알마지로 2	IGS	6,900엔
3/미정	불의 투구아 돗지탄평 2	선소프트	미정
3/미정	불타라 트윈비	코나미	미정
4/23	쿠니오군의 열혈축구	테크노스 저팬	6,500엔
4/미정	J리그 화이팅 축구	IGS	7,900엔
5/미정	소년마술사 인디	IGS	7,900엔
7/미정	더 골프 '93	GO.1	6,900엔
발매일미정			
	스위치 브레이드	켐코	6,500엔
	쾌걸 얀차마루 3	아이렘	미정
	마사카리 전설	던킨 하우스	미정
	레드 옥토버를 쫓아라!	얼트론	6,900엔
	돌아온 배트맨	코나미	5,800엔
	RPG 인생게임	다카라	7,800엔
	젤다의 전설 1	닌텐도	미정
	오버로드	얼트론	미정
	펠릭스. 더 캣	허드슨	5,800엔
	스페이스 오페라	소프트웨어 홍업	미정
	하리키리 발리볼	타이토	미정

슈퍼패미컴이 등장한 이후 패미컴 소프트웨어들의 발매가 몹시 저조하다. 가장 많은 보급율을 가지고 있어도 보다 강력한 환경을 지원해 주는 고성능 하드웨어 앞에서는 어쩔 수 없는 모양이다.

슈퍼패미컴

발매일	게임명	회사명	가격
3/5	이하트보 이야기	헥트	9,700엔
3/12	2020년 슈퍼베이스볼	케이 어뮤즈먼트	8,900엔
3/12	슈퍼배틀탱크	팩인비디오	7,800엔
3/12	캘리포니아 게임즈 2	헥트	8,800엔
3/19	정글워즈 2	포니캐니언	9,500엔
3/26	요시의 쿠키	BPS	미정
3/26	인터내셔널 테니스 투어	마이크로 월드	8,900엔
3/상순	알버트 오딧세이	선소프트	미정
3/중순	퍼스트 사무라이	켐코	8,000엔
3/중순	나이젤 먼셀 F1 챌린지	인포콤	8,900엔
3/하순	SD 비룡의 권	컬처브레인	8,800엔
3/하순	부르스 브라더즈	켐코	8,300엔
3/하순	바이오메탈	아테나	8,980엔
同 3/20	데드 댄스	자레코	9,700엔
3/하순	USA 아이스하키	자레코	9,000엔
同 3/26	분노의 요새	자레코	8,700엔
同 5/미정	실버사가 2	세타	9,500엔
3/미정	패밀리 보드게임	IGS	8,700엔
3/미정	NFL풋볼	코나미	미정
同 3/26	POP'N 트윈비	코나미	8,900엔
同 3/5	메탈 맥스2	데이타이스트	9,500엔
同 3/20	드래곤볼Z 초무투전	반다이	미정
3/미정	죠죠의 기묘한 모험	코브라팀	9,500엔
同 5/하순	신성기 오딧세리어	빅동해	9,500엔
3/미정	세프텐트리온	휴먼	8,500엔
3/미정	노이기어	울프팀	미정
3/미정	초마계 대전	나그자트	8,800엔
3/미정	더. 그레이 배틀3	반프레스트	8,700엔
同 4/2	브리스 오브 화이어	캡콤	9,800 엔
同 4/3	캡틴쯔바사4	테크모	9,700엔
同 4/중순	슈퍼 차이니즈월드	컬처브레인	9,500엔
4/중순	위닝 스매쉬	GO.1	8,900엔
同4/하순	성검전설2	스퀘어	미정
4/하순	MOTHER2	닌텐도	8,900엔
4/미정	탑레이서2	켐코	8,900엔
同 4/미정	용기병단 단잘	반다이	9,500엔
4/미정	엘나드	게임프란	미정
4/미정	기네시스	얼트론	미정
同 5/상순	화이널화이트 2	캡콤	8,500엔
발매일미정			
	엑터리온	테크모	8,900엔
同	마스터 오브 몬스터	캡콤	미정
	울트라 세븐	반다이	미정
	몬스타메이커 3	소프엘	미정
同 6/미정	다라이어스 3	타이토	미정
	유토피아	에픽소니	미정
	원더북	강담사	미정
同	쿠니오군의 돗지볼	테크노스 저팬	미정
	드래곤슬레이어	에폭사	미정

	유토피아	에픽	미정
	바코드 배틀러 전기	에폭사	미정
同5-6중	드래곤퀘스트 I II	에닉스	미정

화이널환타지 V 이후 대형 작품이 계속적으로 얼굴을 내밀지 못하고 있다. 그럼에도 이달 안으로 발매 예정인 드래곤볼'초무투전의 기대는 뭔가 터질 듯한 느낌을 준다.

PC엔진

발매일	게임명	회사명	가격
3/5	코즈믹 비쥬얼집	RIOT	4,980엔
3/19	CD배틀러 빛의 용사들	킹레코드	6,300엔
3/상순	제로욘 점프 II	매디아링	7,800엔
3/중순	짐 파워	마이크로월드	6,800엔
3/미정	삼국지 III	고에이	미정
3/미정	PC코코론	슢드웨이브	7,900엔
3/미정	스트레이로드	IGS	8,900엔
3/미정	천사의 시 II	RIOT	미정
3/미정	셜록홈즈의 탐정강좌 2	빅터	미정
3/미정	탑을 노려라!	리버힐 소프트	미정
4/2	PC원인 3	허드슨	7,200엔
5/미정	스워드마스터	라이트스탭	미정
발매일미정			
	레인보우 아일랜드	NEC어베뉴	미정
	드래곤나이트 3	NEC어베뉴	미정
	스타트링 오딧세이	레이포스	미정
	윈즈 오브 선더	허드슨	미정
	미스틱 호뮬러	마이크로 캐빈	미정
	천외마경 풍운가부끼전	허드슨	미정
	졸업	NEC	미정
	몬스터 메이커	NEC	미정
	파워 테니스	허드슨	미정
	던전 엑스프롤러	허드슨	미정
	드래곤나이트 3	NEC	미정
	메탈엔젤	팩인비디오	7,400엔
	코즈믹환타지 4	레이저소프트	미정
	RPC원인	허드슨	미정
	이스 4	허드슨	미정
	천지를 먹다	NEC	미정
	스페이스 환타지존	NEC	6,800엔
	랑그리사	메사이야	미정
	콜	NEC	미정
	루인	빅터음악산업	미정
	영웅 삼국지	아이렘	미정

게임 소프트웨어의 한계성이라는 세간의 루머가 무성할 정도로 대량의 게임이 선보일 예정이다. 계속적으로 미정이라는 타이틀을 달고 있는 '랑그리사', 풍운 가부끼전의 등장이 기대된다.

메가드라이브

발매일	게임명	회사명	가격
3/5	PGA 투어골프	EA빅터	미정
同4/미정	데저트 스트라익	EA빅터	7,800엔
3/19	파워 몬거	EA빅터	7,800엔
同3/19	도라에몽	세가	미정
同3/19	스플레터 하우스	남코	6,800엔
同3/26	골든액스 3	세가	미정
3/미정	건트렛	텐겐	미정
3/미정	슈퍼인 2	세가	6,800엔
3/미정	간	PCM컨플리트	8,800엔
3/미정	우주거북선	삼성전자	미정
4/중순	에이리언 3	빅터 동해	6,800엔
同4/29	코끼리 구출대작전	EA빅터	8,900엔
발매일미정			
	마신전생	심스	미정
	메가로마니아	CSK	미정
	제논 2	PCM컨플리트	8,800엔
	아우트런 2019	심스	8,800엔
	볼젝스	남코	미정
	멀티야구 93	세가	미정
	배트맨 리턴즈	세가	미정
	환타시스타 4	세가	미정
同	닌자외전	세가	6,800엔
	메탈팡	빅터음악	6,900엔
	침묵의 함대	세가	미정
	랑그리사 2	메사이야	미정
	롤링썬더 3	남코	미정
메가CD-ROM			
3/12	닌자 워리워즈	타이토	7,800엔
同3/미정	화이널화이트CD	세가	미정
同4/미정	성마전설 3X3 EYES	세가	미정
3/미정	윙 커맨드	세가	미정
同3/미정	CD 소닉	세가	미정
3/미정	사이보그 009	RIOT	7,800엔
3/미정	엑세스 I II III	울프팀	미정
3/미정	팝 랜드	슢드웨이브	미정
3/미정	삼국지 III	고에이	미정
同4/미정	란마1/2	메사이야	미정
4/미정	스위치	세가	미정
5/7	리얼화이터즈	세가	미정
발매일미정			
	테라포밍	팩인비디오	미정
	시스터소닉	세가	미정
	슈퍼브란디슈	세가	미정
	슈퍼대전략 SCD	세가	미정
	하이퍼 로드모나코	세가	미정
	이스 IV	세가	미정
	F1서커스CD	일본물산	미정
	마이트 앤 매직	CSK	미정
	로도스섬 전기	세가	미정
	얼스란전기	휴먼	미정
	슈왈츠실드	공화당	미정

CD 소닉이 드디어 이번달 안에 선보일 예정이다. 초고속 스피드를 자랑하는 소닉의 질주가 CD로도 선보인다니 한층 뛰어난 그래픽과 사운드를 만날 수 있겠다.

* 가격난에 표시된 엔화에 6.8를 곱하면 원화를 알 수있습니다. (1993년 2월 20일 현재)

게임챔프

1993. 4

통권 5 호

발행겸 편집인/서인석

편집장/조 신

취재차장/김종배
취재/김두원, 강준완, 김종철, 송동석, 이상엽, 이우진
통신원/김경헌(일본)
최형철(미국)
이남미(프랑스)

미술차장/강경구
미술/윤종애, 원선영, 국부길
광고 미술/이재현

영업차장/고기원
영업/최종헌
광고대리/이형원
광고/이성환
관리.기획/손대현, 이영희, 김혜영

발행/(주)제우미디어
우140-111
서울 용산구 원효로 1가 116-2
지산빌딩 3층
광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4
FAX : 702-3215
인쇄/(주)삼성출판사
사진식자/송지전산
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
보급가/4,000원
1년 정기구독료/44,000원
· 본지는 한국간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

정기구독 신청안내

게임챔프는 독자들이 필요로하는 좋은 부록을 만들어 수시로 「임시보급 특가」로 판매합니다. 때문에 정기구독 기간내에는 매월 4,000원의 일정가격으로 공급받으며 회원카드를 비롯한 푸짐한 혜택을 받으실수 있는 정기구독 신청을 하시는 편이 독자들에게는 훨씬 이득입니다.

■정기구독자에게 드리는 혜택

특전1 : 게임챔프에서 향후 1년내 발간되는 단행본들(드래곤볼 Z Ⅲ, 드래곤 퀘스트 Ⅴ 포함)중 원하는 책1부 무료 증정
특전2 : 정기구독자에게는 향후 게임챔프 발간되는 모든 단행본 구입시 20% 할인
특전3 : 게임챔프 정기 회원카드 우송
특전4 : 게임챔프 정기회원 카드 지참시 본사 지정, 게임팩 가게에서 게임팩 구입시 10% 할인혜택(정기구독 신청자에 한해 본사 지정 게임업체 리스트 우송해 드림)
특전5 : 게임챔프에서 주최하는 각종 행사 참가자격 자동부여
특전6 : 1,000 챔프 보너스 티켓 증정
특전7 : 정기구독 기간내에는 책값 변동 및 임시특가시에도 동일 가격에 공급

■신청방법

• 은행온라인을 이용한 경우

은행 온라인을 이용 1년 정기구독료 44,000원을 무통장 입금증을 사용 입금시키신후 본사에 전화를 주십시요. 온라인 번호는 다음과 같습니다.

입금은행	구좌번호(온라인)	예금주
외환은행	105-22-00360-9	제우미디어
서울신탁	22107-2684704	서인석
농 협	033-01-168361	서인석
국민은행	822-01-0154-709	서인석
제일은행	325-20-263169	서인석

• 은행지로를 이용한 경우

은행의 99번 지로 창구에 있는 지로 용지를 이용, 지로번호 3039256번으로 입금해 주십시요.

• 우체국 우편대체를 이용한 경우

우체국에 가셔서 우편대체 용지에 계좌번호 010025-31-1455864 번으로 입금하시거나 또는 소액환으로 등기 우편 발송

• 입금후 게임챔프로 전화 연락 주세요 !

입금전화 및 정기구독문의 : 702-3211/2 「정기구독 담당자」 앞

■통신판매 신설안내

게임챔프는 지방에 계시거나 특정지역에 계신분들이 저희 단행본 등을 구입을 원할 경우 우체국 또는 은행의 온라인을 이용, 책값을 입금하시면 입금 확인후 개별 우송해드리고 있습니다. 많은 이용바랍니다.

■전국 총판점

■서울 종로구 : 한일서적 737-3491, 중구 : 수송사 272-0803, 영등포구 : 광신사 688-2614, 서대문 : 한빛 333-3369, 은평구 : 대한사 387-9452, 동대문 : 지산도서 245-3686, 강남 : 중앙일보 554-3781, 서초 : 동아일보 534-4280, 용산 : 명언사 713-2177, 강동 : 중앙일보 471-2044, 송파구 : 조광사 518-5811, 성동 : 신진도서 466-3395, 관악 : 영우사 816-1788, 구로 : 대명사 802-7199, 강서 : 중앙일보 644-3230, 도봉 : 센터사 984-3900 ■인천중구 : 동아일보 884-0801, 인천북구 : 부평사 527-9350, ■부천 : 하나서적 663-6467, ■성남 : 한성도서 758-4229, ■안양 : 성신사 42-2984, ■수원 : 대교 253-6350, ■의정부 : 동아일보 876-6384, ■평택 : 대한도서 665-3578, ■안산 : 문일서적 82-2572, ■춘천 : 경북서점 3-2015, ■원주 : 남부서적 44-1317, ■강릉 : 영동서적 645-3361, ■대전 : 청림사 632-6799, ■천안 : 화성서적 551-3073, ■청주 : 센터서적 55-0264, ■광주동북 : 승일서적 225-9134, 광주서구 : 호남서적 228-1888, ■여수 : 대양 62-2111 ■순천 : 일광 52-4414, ■전주 : 세림서적 84-9884, ■이리 : 대풍서적 52-3334, ■제주 : 광장서적 33-7030, ■ 부산중부 : 중앙일보 467-8011, 부산서부 : 진흥서적 466-9386, 부산북부 : 중앙일보 866-0850, 부산남구 : 조선일보 756-2727, ■울산 : 중앙일보 73-7220, ■마산 : 태영사 3-5139, ■진주 : 동아일보 55-3991, ■ 대구동부 : 영남도서 423-9193, 대구서부 : 해문도서 421-8958, ■구미 : 청운서점 461-7824, ■포항 : 예지서점 73-4870, ■경주 : 동화서적 2-4108, ■김천 : 꽃동산 434-5897, ■충무 : 동아일보 43-5785

광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4

새로운 게임의 마술사—
알라딘보이가 왔다!

삼성게임기의 새로운 이름—
알라딘보이라 불러주세요

16-BIT

16비트, 8비트, 핸디—
이제, 게임에 마술을 건다!

게임에 마술의 시대를 연다— 삼성게임기 알라딘보이
명령만 내리면 펼쳐지는 엄청난 게임, 빨려들듯한
화면에 현장같은 사운드 ——
게임의 세계를 주름잡던 게임의 왕자 삼성게임기가
알라딘 보이로 새롭게 태어났습니다.
16비트에서 8비트, 핸디알라딘보이까지 ——
게임기는 이제 알라딘보이라 불러주세요.

삼성게임기 ——

알라딘보이

수퍼 알라딘보이(16비트)
- SPC-201R : ₩149.000
(죠이패드 1개, RF 단자 1개 포함)
- SPC-200R : ₩168.000
(죠이패드 1개, 4메가 게임팩 1개, RF 단자 1개 포함)

알라딘보이(8비트)
- SPC-100N : ₩119.000
(S/W내장, 죠이패드 2개, RF단자 1개 포함)
- SPC-100NG : ₩135.000
(S/W내장, 죠이패드 2개, 전자총, 전자총용 게임팩 1개, RF단자 1개 포함)

SPC 100NG에는
전자총과 전자총용
게임팩이 들어있어
더욱 박진감있는 게임을
즐길 수 있습니다.

핸디알라딘보이(휴대용)
- SPC-150V : ₩198.000
(게임팩 1개 포함, TV튜너 별매)

※ 표시된 가격은 권장소비자 가격입니다.

제품 문의

알라딘보이 영업부 : 서울시 강남구 논현동 203번지 거평빌딩 B동 TEL : 513-1672~4

알라딘보이 총판점
■서울 ● 하 이 콤 : 795-5765
● (주)씨에코 : 715-3131
● 호 키 포 키 : 715-5828
● 게 임 랜 드 : 712-3682
■서울 ● 슈 퍼 게 임 : 716-1936
● 게 임 라 인 : 713-7033
■부산 ● 광 복 : 245-0136
● 홍게임프라자 : 645-2158
■대구 ● (주)게임유통 : 754-8051
● 대구게임랜드 : 421-5234
■대전 ● 대 청 상 사 : 252-1309
■마산 ● 마산컴퓨터테크 : 97-9881
■광주 ● 광 주 콤 : 228-6652
■제주 ● 게임토피아 : 58-0815

■구입문의 : 알라딘보이 총판점, 전국 유명백화점, 쇼핑센터, 가전대리점 및 컴퓨터전문점

기술의 힘으로 세계와 겨루는 ——

삼성전자